ภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์
Reflection of Cyber Sexual Harassment

นางสาวเยาวลักษ์ สินคง

ศิลปศึกษานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปศึกษา วิทยาลัยเพาะช่าง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
ปีการศึกษา 2568
ลิขสิทธิ์ของ วิทยาลัยเพาะช่าง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์

นางสาวเยาวลักษ์ สินคง

ศิลปศึกษานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปศึกษา วิทยาลัยเพาะช่าง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
ปีการศึกษา 2568
ลิขสิทธิ์ของ วิทยาลัยเพาะช่าง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

REFLECTION OF CYBER SEXUAL HARASSMENT

MISS YAOWALAK SINKONG

The Art Education Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Bachelor of Education Program in Art Education
Poh-Chang Academy of Arts,
Rajamangala University of Technology Rattanakosin
Academic Year 2025

Copyright of Poh-Chang Academy of Arts
Rajamangala University of Technology Rattanakosin

วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ อนุมัติให้ศิลปศึกษานิพนธ์
เรื่อง ภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์
เสนอโดย นางสาวเยาวลักษ์ สินคง รหัสนักศึกษา 4651072141102
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรัฐ บุญทรง)
ผู้อำนวยการวิทยาลัยเพาะช่าง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปศึกษานิพนธ์

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์บรรลุ วิริยาภรณ์ประภาส
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม : อาจารย์ ดร.นราญา บรรจงศิริ

คณะกรรมการตรวจสอบศิลปศึกษานิพนธ์

..... ประธานกรรมการสอบ
(รองศาสตราจารย์นพดล เนตรดี)

..... กรรมการ ..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยโท ชัยชาญ จันทศรี) (รองศาสตราจารย์สุวิทย์ วิทยาจักษ์)

..... กรรมการ .....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์บรรลุ วิริยาภรณ์ประภาส) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปราโมทย์ บุญเต็ม)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิศักดิ์ วัฒิวรรณผล)

..... กรรมการและเลขานุการ
(อาจารย์ ดร.นราญา บรรจงศิริ)

4651072141102 : ศึกษาศาสตรบัณฑิต (ศิลปศึกษา) ปีการศึกษา 2568
วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
คำสำคัญ : ภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศ โลกออนไลน์ ภัยคุกคามทางเพศ
ชื่อ สกุล :นางสาวยาวลักษ์ สินคง
ชื่อเรื่อง : ภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์บรรลุ วิริยาภรณ์ประภาส
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม : อาจารย์ ดร.นราญา บรรจงศิริ

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง ภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ 2) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ 3) เพื่อจัดทำสื่อการเรียนการสอนการสร้างภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมตลอดจนเยาวชนที่สนใจ

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย มี 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นตอนการศึกษา ค้นคว้า รวบรวมข้อมูล 2) ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์และการจัดทำสื่อการสอน 3) ขั้นตอนการวิเคราะห์อภิปรายและสรุปผล 4) ขั้นตอนการนำเสนอผลงานศิลปศึกษานิพนธ์และสื่อการสอน

ผลการวิจัย พบว่า

1) จากการศึกษาเรื่องภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์นั้นพบว่า ลักษณะของพฤติกรรมที่จัดอยู่ในภัยคุกคามทางเพศ ได้แก่ การเหยียดเพศ การลวนลามทางเพศ การข่มขู่ทางเพศ การกรูมมิ่งและการแบล็คเมล นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ รูปแบบการ์ตูน สะท้อนความคิดเกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์

2) การสร้างสรรค์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ในรูปแบบงานจิตรกรรมภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์โดยใช้เทคนิคสีน้ำมันบนเฟรมผ้าใบ จำนวน 2 ผลงาน ได้แก่ ภาพที่ 1 ชื่อ นักล่าผ่านหน้าจอ เป็นการจัดวางองค์ประกอบของภาพโดยเน้นผู้หญิงเป็นจุดเด่นตรงกลาง ด้วยวรรณสีโทนร้อนสีแดง ภาพที่ 2 ชื่อ ปีศาจไซเบอร์ มีลักษณะโครงสร้างจุดรวมสายตาเป็นภาพผู้หญิงถูกคุกคามอยู่ตรงกลาง เสริมเทคนิคการสร้างภาพ (Censor) บนแผ่นพลาสวูด (Plast Wood Sheet) ขนาดของผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ในแต่ละภาพมีขนาด 80 x 100 เซนติเมตร

3) การจัดทำสื่อการสอน ด้วยโปรแกรมนำเสนอ Canva ขั้นตอนการวาดใบหน้าแสดงความรู้สึกของตัวละคร (ความรู้สึกเสียใจหวาดกลัว) สื่อการสอนระดับชั้นมัธยมศึกษาจนถึงเยาวชนที่สนใจ

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

4651072141102 : Bachelor of Education Program in Art Education, Academic year 2025
Poh-Chang Academy of Arts, Rajamangala University of Technology Rattanakosin
Keyword: Reflection of Sexual Harassment Online world Sexual harassment
Name Surname : Miss Yaowalak Sinkong
Art Education Thesis Title: Reflection of Cyber Sexual Harassment
Advisor: Assistant Professor Banlu Wiriyapornprapas
Co Advisor: Dr. Naraya Bunjongsiri

Abstract

This research titled “The Reflection of Online Sexual Harassment” had the following objectives: 1) To study the nature of online sexual harassment and the creative process in developing mixed media artwork in the form of poster illustrations.2) To create mixed media artwork reflecting the issue of online sexual harassment. 3) To design instructional media for teaching about online sexual harassment through visual art, aimed at enhancing awareness among secondary school students.

The research process was conducted in four stages: 1) Study and data collection 2) Creating mixed media artwork and instructional materials 3) Analyzing and summarizing the results 4) Presenting the final artwork and instructional materials

The research found that:

1) From the study of online sexual harassment, it was found that the threats often encountered include gender discrimination, sexual harassment, sexual solicitation, and unwanted sexual messages. In addition, the researcher gained knowledge for designing creative artwork in the form of poster illustrations and cartoons that reflect perceptions and awareness of online sexual harassment.

2) The creative process resulted in mixed media works that reflected online sexual harassment. Two pieces were created using oil pastel techniques on canvas:
Piece 1, titled “The Objectified Woman”, depicts a female figure with her face wrapped in plastic, representing objectification and the loss of identity, using a plastic wood sheet as the medium.
Piece 2, titled “Silenced Voice”, shows a female figure whose mouth is covered by a black censor bar, symbolizing the suppression of speech and individual expression. Both pieces were created on 80 × 100 cm stretched canvas.

3) Instructional media was designed using Canva as the platform, aimed at presenting emotional awareness through theatrical-style media (fear, discomfort), with the goal of educating secondary school students.

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปศึกษานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ด้วยดี ด้วยความกรุณาอย่างดียิ่งจาก อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปศึกษานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์บรรลุ วิริยาภรณ์ประภาส, อาจารย์ ดร. นราญา บรรจงศิริ และอาจารย์ประจำสาขาทุกท่าน รองศาสตราจารย์นพดล เนตรดี, รองศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยโทชัยชาญ จันทศรี, รองศาสตราจารย์สุวิทย์ วิทยาจักษ์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปราโมทย์ บุญเต็ม และผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิศักดิ์ วัฒิวรรณผล ที่กรุณาดูแลและให้ข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณเจ้าของเอกสาร วรรณกรรม และเอกสารการวิจัยทุกเล่ม ที่มีส่วนช่วยให้ศิลปศึกษานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ครอบครัว และเพื่อนๆ ที่ให้การสนับสนุน ให้กำลังใจซึ่งผลักดันและเป็นแรงใจให้ผู้วิจัยมีความมุ่งมั่นจนประสบความสำเร็จ

เยาวลักษ์ สินคง

กันยายน 2568

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย ..... ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ..... จ
กิตติกรรมประกาศ ..... ฉ
สารบัญ ..... ช
สารบัญภาพ ..... ฌ
บทที่ 1 บทนำ 1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย 1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย 2
1.3 สมมติฐานของการวิจัย 2
1.4 แนวความคิดของการวิจัย 2
1.5 ขอบเขตของการวิจัย 3
1.6 ผลที่คาดว่าจะได้รับ 3
1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ 4
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 5
2.1 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ 5
2.2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์และส่วนบุคคล (PDPA) 9
2.3 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ 10
2.4 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ 15
2.5 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับทฤษฎีสีจิตวิทยา 19
2.6 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับกลวิธีและเทคนิคการเขียนสีน้ำมัน 20
2.7 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปินและข้อมูลทางศิลปกรรม 23
2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 27
2.9 สรุปแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ผลงาน 29
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงาน 32
3.1 ขั้นตอนการศึกษา ค้นคว้า และรวบรวมข้อมูล 32
3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์และการทำสื่อการสอน 32
3.3 ขั้นตอนการวิเคราะห์และสรุปผล 56
3.4 ขั้นตอนนำเสนองานศิลปศึกษานิพนธ์และสื่อการสอน 57

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน....58
4.1 การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา....58
4.2 การวิเคราะห์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ชิ้นที่ 1 “นักล่าผ่านหน้าจอ”.... 59
4.3 การวิเคราะห์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ชิ้นที่ 2 “ปีศาจไซเบอร์”.... 72
4.4 การวิเคราะห์ด้านเทคนิคกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน 86
บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ.... 87
5.1 สรุปผลการวิจัย 87
5.2 การอภิปรายผล 88
5.3 ข้อเสนอแนะ.... 88
บรรณานุกรม.... 90
ประวัติผู้วิจัย.... 92

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 2.1 ภาพแสดง : สถิติการเข้าเว็บไซต์ 9
ภาพที่ 2.2 ภาพแสดง : ผลงานศิลปิน Marco Melgrati 24
ภาพที่ 2.3 ภาพแสดง : ผลงานศิลปิน marta zubieta 26
ภาพที่ 3.1 ภาพแสดง : วัสดุและอุปกรณ์การสร้างสรรค์ผลงาน 33
ภาพที่ 3.2 ภาพแสดง : ภาพร่างลายเส้นผลงานชิ้นที่ 1 “นักล่าผ่านหน้าจอ” 34
ภาพที่ 3.3 ภาพแสดง : ภาพแบบร่างลงสี ผลงานชิ้นที่ 1 “นักล่าผ่านหน้าจอ” 34
ภาพที่ 3.4 ภาพแสดง : ภาพร่างลายเส้นบนเฟรมผ้าใบ 35
ภาพที่ 3.5 ภาพแสดง : การรองสีพื้นบนเฟรมผ้าใบ 35
ภาพที่ 3.6 ภาพแสดง : การคัดภาพร่างโครงสร้างโดยรวม 36
ภาพที่ 3.7 ภาพแสดง : การรองพื้นสีภาพด้วยเทคนิคจิตรกรรมใต้สี Underpainting 36
ภาพที่ 3.8 ภาพแสดง : การลงพื้นหลังสีน้ำเงินให้เห็นความลึกของภาพ 37
ภาพที่ 3.9 ภาพแสดง : ขั้นตอนการวาดและลงสีลูกตา 37
ภาพที่ 3.10 ภาพแสดง : ลูกตาในลักษณะของสื่อออนไลน์ 38
ภาพที่ 3.11 ภาพแสดง : การให้สีกรอบเครื่องอิเล็กทรอนิกส์ 38
ภาพที่ 3.12 ภาพแสดง : การเคลือบบรรยากาศ 39
ภาพที่ 3.13 ภาพแสดง : การลงสีภาพผิวตุ๊กตามนุษย์ 40
ภาพที่ 3.14 ภาพแสดง : การลงสีใบหน้า 41
ภาพที่ 3.15 ภาพแสดง : การเขียนเสื้อผ้าของตุ๊กตามนุษย์ 42
ภาพที่ 3.16 ภาพแสดง : การเก็บรายละเอียดโดยรวม 43
ภาพที่ 3.17 ภาพแสดง : ผลงานศิลปะศึกษานิพนธ์ชิ้นที่ 1 “นักล่าผ่านหน้าจอ” 44
ภาพที่ 3.18 ภาพแสดง : ภาพร่างลายเส้นผลงานชิ้นที่ 2 “ปีศาจไซเบอร์” 45
ภาพที่ 3.19 ภาพแสดง : ภาพร่างลงสีผลงานชิ้นที่ 2 “ปีศาจไซเบอร์” 45
ภาพที่ 3.20 ภาพแสดง : การร่างภาพผลงานชิ้นที่ 2 บนเฟรมผ้าใบ 46
ภาพที่ 3.21 ภาพแสดง : การรองพื้นบนเฟรม 46
ภาพที่ 3.22 ภาพแสดง : การใช้พู่กันคัดภาพร่าง 47
ภาพที่ 3.23 ภาพแสดง : Underpainting 47
ภาพที่ 3.24 ภาพแสดง : ลงสีดำเป็นพื้นหลังให้ภาพมีความมืด 48
ภาพที่ 3.25 ภาพแสดง : การลงสีแสงเลเซอร์อิเล็กทรอนิกส์ 48
ภาพที่ 3.26 ภาพแสดง : การลงสีตัวและเสื้อผ้าของปีศาจ 49
ภาพที่ 3.27 ภาพแสดง : การวาดหน้าตาของปีศาจ 50
ภาพที่ 3.28 ภาพแสดง : การเขียนเซ็นเซอร์บนแผ่นพลาสวูด 51
ภาพที่ 3.29 ภาพแสดง : การลงสีของงานตุ๊กตาผู้หญิง 52

สารบัญภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 3.30 ภาพแสดง : ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ชิ้นที่ 2 53
ภาพที่ 3.31 ภาพแสดง : เนื้อหานำเข้าสู่บทเรียนโปรแกรม canva 54
ภาพที่ 3.32 ภาพแสดง : ขั้นตอนการร่างภาพ 54
ภาพที่ 3.33 ภาพแสดง : ขั้นตอนการวาดจมูกตัวละคร 55
ภาพที่ 3.34 ภาพแสดง : ขั้นตอนการวาดปากตัวละคร 55
ภาพที่ 3.35 ภาพแสดง : ขั้นตอนการวาดตาตัวละคร 55
ภาพที่ 3.36 ภาพแสดง : ขั้นตอนการวาดหูตัวละคร 56
ภาพที่ 3.37 ภาพแสดง : ขั้นตอนการเก็บรายละเอียดและภาพสำเร็จ 56
ภาพที่ 3.38 ภาพแสดง : การนำเสนอต่อคณะกรรมการสาขา 57
ภาพที่ 3.39 ภาพแสดง : การจัดนิทรรศการศิลปศึกษานิพนธ์ภายใต้ชื่อมธุรอัตตา 57
ภาพที่ 4.1 ภาพแสดง : ผลงานจิตรกรรม”นักล่าผ่านหน้าจอ” 59
ภาพที่ 4.2 ภาพแสดง : การวิเคราะห์เส้น 60
ภาพที่ 4.3 ภาพแสดง : การวิเคราะห์เส้นแกนของรูปทรง 61
ภาพที่ 4.4 ภาพแสดง : การวิเคราะห์สี 62
ภาพที่ 4.5 ภาพแสดง : การวิเคราะห์แสงเงา 63
ภาพที่ 4.6 ภาพแสดง : การวิเคราะห์รูปร่างรูปทรง 65
ภาพที่ 4.7 ภาพแสดง : การวิเคราะห์ระยะ 66
ภาพที่ 4.8 ภาพแสดง : การวิเคราะห์บริเวณว่าง 67
ภาพที่ 4.9 ภาพแสดง : การวิเคราะห์ดุลยภาพ 69
ภาพที่ 4.10 ภาพแสดง : การวิเคราะห์ความกลมกลืน 70
ภาพที่ 4.11 ภาพแสดง : การวิเคราะห์จุดเด่น 71
ภาพที่ 4.12 ภาพแสดง : ผลงานจิตรกรรม”ปีศาจไซเบอร์” 72
ภาพที่ 4.13 ภาพแสดง : การวิเคราะห์เส้น 73
ภาพที่ 4.14 ภาพแสดง : การวิเคราะห์เส้นแกนของรูปทรง 74
ภาพที่ 4.15 ภาพแสดง : การวิเคราะห์สี 75
ภาพที่ 4.16 ภาพแสดง : การวิเคราะห์แสงเงา 76
ภาพที่ 4.17 ภาพแสดง : การวิเคราะห์รูปร่างรูปทรง 78
ภาพที่ 4.18 ภาพแสดง : การวิเคราะห์ระยะ 80
ภาพที่ 4.19 ภาพแสดง : การวิเคราะห์บริเวณว่าง 81
ภาพที่ 4.20 ภาพแสดง : การวิเคราะห์ดุลยภาพ 83

สารบัญภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 4.21 ภาพแสดง : การวิเคราะห์ความกลมกลืน 84
ภาพที่ 4.22 ภาพแสดง : การวิเคราะห์จุดเด่น 85

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

บทที่ 1
บทนำ

ปัจจุบันโลกของเทคโนโลยีที่มีความสะดวกสบาย เข้าถึงโซเชียลบนโลกออนไลน์ (Social Network) ได้ง่ายเพียงแค่มีอินเตอร์เน็ต โลกออนไลน์ที่ทุกคนมักจะใช้ในการสื่อสารแสดงตัวตน แสดงโปรไฟล์ อัพเดตชีวิตในช่วงต่างๆให้ผู้คนได้รับรู้ ในพื้นที่การสื่อสารสาธารณะ มักมีภัยจากผู้ไม่หวังดีเกิดขึ้นได้หลากหลาย เรื่องที่พบเจอบ่อยครั้งคือการโดนคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ เกิดผลเสียทั้งร่างกายและจิตใจ เป็นภัยที่ต้องตระหนักให้เห็นผลเสียของภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย

ในปัจจุบันสังคมประเทศไทยกำลังเข้าสู่โลกของเทคโนโลยีตามยุคสมัยใหม่เพื่อการพัฒนาให้ก้าวไกลทันยุคสมัยที่พัฒนาและเพื่อความสะดวกสบายของคนในสังคมที่เทคโนโลยีสามารถเข้ามาช่วยให้สะดวกสะบายยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีอำนวยความสะดวกในรูปแบบเครื่องใช้ และเทคโนโลยีการอำนวยความสะดวกในการสื่อสาร เช่น โทรศัพท์มือถือ โน๊ตบุ๊ค ไอแพด คอมพิวเตอร์ที่เป็นเครื่องมือการสื่อสารที่สำคัญในการติดต่อรับส่งสารและการใช้โซเชียลสื่อออนไลน์

สื่อออนไลน์คือสื่อดิจิทัลประเภทหนึ่งเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) โดยมีจุดประสงค์เพื่อใช้สื่อสารระหว่างบุคคลในเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์ รวมถึงโปรแกรมประยุกต์ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตบนสื่อต่าง ๆ โดยต้องการให้เกิดการทำงานร่วมกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารอย่างสร้างสรรค์ เพื่อสร้างเนื้อหา (User-Generated Content: UGC) ในรูปแบบของข้อมูล ภาพ และเสียงขึ้นเองแล้วในปัจจุบันถึงจะมีข้อดีอยู่มากแต่ก็มีข้อเสียให้ต้องระวัง เช่น การละเมิดศีลธรรม บางคนอาจเลือกที่จะโพสต์หรือค้นหาเนื้อหาที่อาจก่อให้เกิดการละเมิดศีลธรรมหรือขัดต่อความสุภาพ เพื่อความบันเทิงของตัวเอง ทำพฤติกรรมไม่เหมาะสมและรุกล้ำมากจนเกินไปจนกลายเป็นการคุกคามทางออนไลน์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันเป็นประจำ (Digimusketeers, 2023)

การคุกคามทางเพศตอนนี้เข้าถึงผู้เสียหายได้ง่ายขึ้น ทำให้เยาวชนซึ่งเป็นช่วงวัยซึ่งมีความเปราะบางกับสิ่งเร้าที่มากระตุ้นการคุกคามทางเพศบนเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ จากการรับชมสื่อ รูปภาพ วีดีโอ การแชร์คลิปของผู้เสียหาย หรือการสนทนากับผู้คุกคามทางเพศรายอื่น ผู้ถูกคุกคามทางเพศหรือเหยื่อภัยออนไลน์ ต้องใช้ชีวิตอย่างยากลำบากในสังคมเพราะการแฉคลิป หรือสิ่งที่เจ้าของไม่ได้รับอนุญาตเพราะแค่คิดสนุกแต่ผู้ตกเป็นเหยื่อต้องทนกับ กระแสสังคมตลอดไปภัยคุกคามทางเพศมีหลากหลายในโลกออนไลน์ Cyber Sexual Harassment คือ การใช้ภาษาลวนลามทางเพศผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) ปัจจุบันพฤติกรรมคุกคามทางเพศผ่านสังคมออนไลน์สามารถพบเห็นไปแทบทุกช่องทาง เนื่องจากโซเชียลมีเดียเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของคนในสังคม และไม่สามารถระบุตัวตนที่แท้จริงของผู้ใช้งานได้ ทำให้การกระทำความผิดเป็นเรื่องง่ายมากขึ้น เพราะผู้กระทำความผิดสามารถลบทำลายหลักฐานบนโซเชียลมีเดียได้ ทำให้ยากในการติดตามและยังมีแนวคิด

บางส่วนว่า พฤติกรรมดังกล่าวเป็นการพูดเล่น พูดติดตลก หรือเป็นการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับคนอื่นไปในแนว“เรื่องปกติที่ใคร ๆ ก็ทำได้ เพราะเราต่างไม่รู้จัก” ไม่ใช่เรื่องผิดแปลก พฤติกรรมแบบใดเข้าข่าย ภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ (Cyber Sexual Harassment) การเหยียดเพศ เป็นการแสดงความคิดเห็นในเชิงดูถูกเหยียดหยามรสนิยมทางเพศ หรือเพศสภาพของผู้อื่น โดยเห็นว่าเป็นเรื่องตลก และนำมาล้อเลียนให้อับอาย การลวนลามทางเพศเป็น การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องเพศ การพูดถึงอวัยวะเพศ เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ทางเพศ โดยพฤติกรรมดังกล่าว ถือว่าเป็นการคุกคามทางเพศของผู้อื่น (สำนักงานกิจการยุติธรรม, 2021)

ผู้วิจัยได้เห็นถึงปัญหาการคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ทั้งจากประสบการณ์ที่พบกับตัวเองและข่าวสารปัญหาการคุกคามทางเพศที่เกิดขึ้นในสังคม เป็นเรื่องที่ควรตระหนักเป็นอย่างมาก เรื่องการคุกคามทางเพศที่ทุกเพศทุกวัยไม่ว่าจะเป็นเพศ หญิง ชาย เพศทางเลือก เด็กหรือผู้ใหญ่ ก็เจอปัญหาการคุกคามทางเพศได้เมื่อเข้าถึงโลกออนไลน์ ปัญหาเหล่านี้ผู้วิจัยจึงต้องการสร้างสรรค์งานภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ในรูปแบบงานจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบและจัดทำสื่อการสอนในรายวิชาศิลปะ-ทัศนศิลป์โดยใช้โปรแกรม CANVA แสดงถึงแนวความคิดและเทคนิคการสร้างผลงานจิตรกรรมสีน้ำมัน สำหรับการสอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาขึ้นไปตลอดจนเยาวชนทุกเพศและผู้สนใจในสังคม

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์

1.2.2 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์

1.2.3 เพื่อจัดทำสื่อการเรียนการสอนการสร้างภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมตลอดจนเยาวชนที่สนใจ

1.3 สมมติฐานของการวิจัย

ผู้ชมผลงานจิตรกรรมได้ตระหนักถึงภัยคุกทางทางเพศจากโลกออนไลน์

1.4 แนวความคิดของการวิจัย

แนวคิดของการจัดทำภาพจิตรกรรมภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ มาจากประสบการณ์การโดนคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ที่ได้พบเจอมา เป็นการ ส่งข้อความ ส่งภาพอนาจาร และคนรอบข้างหลายคน ไม่ว่าจะเพศไหนก็เคยโดนคุกคามทางเพศจากผู้ไม่หวังดี ไม่ว่าจะเป็นการนำภาพถ่ายตนเองไปตัดต่อใส่ภาพโป๊เปลือย หรือข้อความคลิปวีดีโออนาจาร ข้อความลามกและนำรูปไปใช้เพื่อตอบสนองความใคร่ อีกทั้งเพศที่สามก็โดนเหยียดเพศ ไม่ว่าจะเป็นการด่าทอด้วย

ถ้อยคำไม่สุภาพเรื่องเกี่ยวกับเพศด้วยถ้อยคำที่รุนแรง ซึ่งนี่ถือว่าเป็นการคุกคามทางเพศอีกรูปแบบหนึ่งที่เข้าข่ายการคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ และในปัจจุบันข่าวสารการคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์มีเห็นอยู่เป็นประจำ ด้วยความที่โลกของอินเตอร์เน็ตรวดเร็วได้ในวงกว้าง เรื่องการคุกคามทางเพศ เป็นเรื่องที่ได้รับการสนใจจากคนส่วนมากในประเทศจากการแชร์การโพสต์ทำให้เกิดผลเสียต่อผู้ถูกกระทำ เหยื่อต้องอับอายและโดนประนามในสังคม เรื่องการคุกคามทางเพศพบเจอบ่อยครั้งจนเราควรตระหนักเห็นความสำคัญของเรื่องนี้ ผู้วิจัยจึงนำเรื่องการคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์มาจัดทำศิลปศึกษานิพนธ์เพื่อให้ผู้รับชมผลงานได้ตระหนักถึงปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นและไม่ควรมองข้าม

1.5 ขอบเขตของการศึกษา

ผู้วิจัยมีการกำหนดขอบเขตการศึกษา เรื่องภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ ประกอบไปด้วย

1.5.1 **ขอบเขตด้านเนื้อหา**

1) ศึกษาปัญหาภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์

2) ศึกษาการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์

3) ศึกษาการจัดองค์ประกอบศิลป์และจิตวิทยาสี

1.5.2 **ขอบเขตด้านรูปแบบ**

ผลงานจิตรกรรมภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์

1.5.3 **ขอบเขตด้านเทคนิค**

สร้างสรรค์งานจิตรกรรมสีน้ำมันบนเฟรมผ้าใบ ขนาด 80 x 100 เซนติเมตร จำนวน 2 ชิ้นงาน

1.5.4 **ขอบเขตด้านสื่อ**

สื่อการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตลอดจนเยาวชนที่สนใจในรายวิชาศิลปะ-ทัศนศิลป์โดยใช้โปรแกรม CANVA

1.5.5 **ขอบเขตด้านการนำเสนอผลงาน**

1) การจัดแสดงผลงานในรูปแบบนิทรรศการศิลปศึกษา

2) โพสต์ภาพของผลงานลงสื่อออนไลน์

3) สื่อการเรียนการสอนในรายวิชาศิลปะ-ทัศนศิลป์โดยใช้โปรแกรม CANVA

1.6 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ได้ศึกษาปัญหาภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์และได้ศึกษางานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์

1.6.2 ได้ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์รูปแบบผลงานจิตรกรรม เทคนิคสีน้ำมัน ภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์

1.6.3 ได้สื่อการเรียนการสอน “ภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์” แสดงขั้นตอนการวาดใบหน้าแสดงความรู้สึกเสียใจและหวาดกลัว ของตุ๊กตาผู้หญิง

1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.7.1 ภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศ หมายถึง ภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ในรูปแบบผลงานจิตรกรรมป๊อปเซอร์เรียลลิสม์

1.7.2 โลกออนไลน์ หมายถึง การสร้างโลกจินตนาการโดยจำลองส่วนหนึ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ผ่านรูปแบบผลงานจิตกรรม โดยใช้สัญลักษณ์ของสื่อออนไลน์บนโลกโซเชียล

1.7.3 ภัยคุกคามทางเพศ หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงถึงการคุกคาม ในงานวิจัยนี้เป็นภาพสะท้อนการคุกคามที่แสดงสัญลักษณ์ผ่านสายตา ที่มีต่อการแต่งกายของผู้หญิงที่ไม่รัดกุม ซึ่งทำให้ทำให้ผู้ถูกกระทำเกิดความอับอาย

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

บทที่ 2
แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การดำเนินงานค้นคว้าหาข้อมูล ผู้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลภาคเอกสารเรื่องภัยคุกคามทางเพศบนโลกออนไลน์ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ จาก หนังสือ วิจัย เว็บไซต์ ทั้งหมดดังนี้

2.1 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ (Cyber Sexual Harassment)

2.2 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์และส่วนบุคคล (PDPA)

2.3 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ (Pop Surrealism)

2.4 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์

2.5 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับทฤษฎีสีจิตวิทยา

2.6 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับกลวิธีและเทคนิคการเขียนสีน้ำมัน

2.7 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปินและข้อมูลทางศิลปกรรม

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.9 สรุปแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ (Cyber Sexual Harassment)

2.1.1 ความหมายภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์

ผู้วิจัยได้แยกอธิบายความหมายของภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การคุกคามทางเพศและโลกออนไลน์ ดังนี้

ความหมายของการคุกคามทางเพศ

เพ็ญพรรณ กี้เจริญ (2556) ได้กล่าวว่า การคุกคามทางเพศไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบการเล่าเรื่องตลกลามกหรือการวิพากษ์ วิจารณ์รูปร่างหน้าตาของฝ่ายหญิงที่มักจะโดนคุกคามได้มากกว่าฝ่ายชายและการคุกคามทางเพศ ยังเป็นเรื่องที่สามารถเกิดขึ้นได้ในการทำงาน ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการคุกคามทางเพศทางวาจาและการกระทำ ไม่ว่าจะเป็นการมองแทะโลมการพูดลามกที่ผู้ชายมักมองว่าการคุกคามทางเพศเป็นเพียงเรื่องเล็กน้อยหรือเป็นเรื่องปกติธรรมดาที่ ไม่เสียหายอะไร แต่ในทางกลับกันผู้หญิงที่ถูกกระทำการคุกคามทางเพศในรูปแบบต่างๆ มักเกิดความกลัวและอับอาย ทำให้ไม่กล้าที่จะเปิดเผยเรื่องว่าตนเองถูกคุกคามทางเพศต่อสังคม

รัตนาภรณ์ โปปัญจมะกุล (2562) ได้กล่าวว่า การคุกคามทางเพศ หมายถึง พฤติกรรมลักษณะต่าง ๆ ของบุคคลที่ไม่หวังในเรื่องเพศ ที่ทำให้ผู้ที่ถูกกระทำเกิดความอับอายในสังคมและทางจิตใจ รู้สึกไม่ยินยอมและไม่พอใจที่จะถูกคุกคาม

ณัฐพล บุญทอง (2565) ได้กล่าวว่า การคุกคามทางเพศบนเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง การกระทำของผู้คุกคามในลักษณะของการแสดงออกทางเพศ ด้วยการใช้สาร (message) ผ่านกลวิธีการใช้ภาษา ข้อความ สัญลักษณ์ รูปภาพ วีดีโอคลิป หรือสื่อมัลติมีเดียต่างๆ ด้วยรูปแบบการกระทำใดๆ ผ่านช่องทางเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ ไปยังเป้าหมายซึ่งเป็นผู้ถูกคุกคาม หรือผู้ตกเป็นเหยื่อ โดยการกระทำดังกล่าวเป็นสิ่งที่ผู้ถูกกระทำไม่ต้องการ และไม่ประสงค์ รวมถึงการกระทำดังกล่าวยังส่งผลกระทบต่อผู้ถูกกระทำอีกด้วย

สรุปได้ว่า การคุกคามทางเพศ หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงถึงการคุกคามไม่ว่าจะเป็นทางวาจาหรือการกระทำที่สื่อไปในทางเพศทำให้ผู้ถูกกระทำเกิดความอับอายในสังคมโดยไม่เต็มใจ

ความหมายของโลกออนไลน์

โสรัตน์ มงคลมะไฟ (2566) ได้กล่าวว่า โลกออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคมเพื่อใช้ในการ สื่อสารกันระหว่างบุคคลในสังคม ผ่านเว็บไซต์หรือโปรแกรมประยุกต์ ที่มีคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์ที่เรียกว่าสมาร์ทโฟนเชื่อมต่อ อินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้เป็นทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร มีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเอง ในรูปแบบของรูปภาพ ข้อมูล เสียง ถาพเคลื่อนไหว (VDO)

จักรกริช ปิยะ (2557) ได้กล่าวว่า โลกออนไลน์ (Social Media) คือ ช่องทางในการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนความรู้ความคิดสำหรับคนยุคใหม่ โดยรวมตัวกันเป็นกลุ่มหรือสังคมผ่านทางเว็บไซต์ ตัวอย่างเช่น กลุ่มคนรักกีฬา คนรักรถ คนรักสุนัข การรณรงค์ในเรื่องต่างๆ หรือแม้กระทั่งการรวมกลุ่มของผู้ชื่นชอบแบรนด์สินค้า โดยในยุคปัจจุบันคงไม่มีใครปฏิเสธได้แล้วว่า เครื่องมือชนิดนี้มีประโยชน์อย่างมากที่ช่วยให้คนเรานั้นติดต่อสื่อสารกันได้อย่างรวมเร็วมากยิ่งขึ้น การได้รับข่าวสารได้ทันถ่วงที

จากการศึกษาความหมายของการคุกคามทางเพศและโลกออนไลน์นั้น สามารถสรุป ได้ว่า ภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์หรือ (Cyber Sexual Harassment) หมายถึง การคุกคามทางเพศผ่านโซเชียลมีเดีย ที่กระทำให้ผู้อื่นต้องอับอายในรูปแบบต่างๆไม่ว่าจะเป็นทางภาษา ข้อความ รูปภาพ วีดีโอ ที่สื่อถึงทางเพศทำให้ผู้ตกเป็นเหยื่อต้องอับอายและเกิดเสียต่อสังคม

2.1.2 ประเภทภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์

สำนักงานกิจการยุติธรรม (2521) ได้กล่าวถึง การกระทำที่เข้าข่ายการคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ไว้ดังนี้

1) การเหยียดเพศ: การแสดงความคิดเห็นในเชิงดูถูกเหยียดหยามรสนิยมทางเพศหรือเพศสภาพของผู้อื่น โดยเห็นว่าเป็นเรื่องตลก และนำมาล้อเลียนให้อับอาย อาทิ สายเหลือง, ล้างตู้เย็น, ขุดทอง หรือเปลี่ยนทอมให้เป็นเธอ ฯลฯ

2) การลวนลามทางเพศ: การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการพูดถึงอวัยวะเพศ (ชาย/หญิง) เสนอหรือขอทำกิจกรรมทางเพศกับบุคคลดังกล่าว โดยไม่สนใจเรื่องเพศ หรืออายุของ

ผู้ถูกกระทำ อาทิ อยากเลีย/อม_ให้ล้ม, ได้น้อง_สักครั้ง จะตั้งใจเรียน, เห็นกล้ามแล้ว อยาก_ชักคำ, ช่วงนี้ พี่หิวขอกินข้าวหลามน้องได้ไหม หรือเห็นน้องแล้ว พี่อยากเป็นผู้ประสบภัย เป็นต้น

3) การข่มขู่ทางเพศ: การข่มขู่ผู้ถูกกระทำและคนสนิทบนโลกออนไลน์ เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ทางเพศ โดยพฤติกรรมดังกล่าว ถือว่าเป็นการเกาะติดชีวิตออนไลน์ของผู้อื่น (Cyberstalking) หรืออีกกรณี คือ Revenge Porn เป็นการนำรูปโป๊ของเหยื่อมาข่มขู่หรือแก้แค้น และเหตุการณ์ที่พบบ่อย คือ เมื่อฝ่ายหญิงเลิกกับฝ่ายชาย แล้วฝ่ายชายนำภาพโป๊ที่เคยถ่ายตอนเป็นแฟนกันมาข่มขู่ หรือแก้แค้นฝ่ายหญิง โดยไม่สนใจว่าฝ่ายหญิงจะได้รับความเสื่อมเสียหรืออับอายเพียงใด

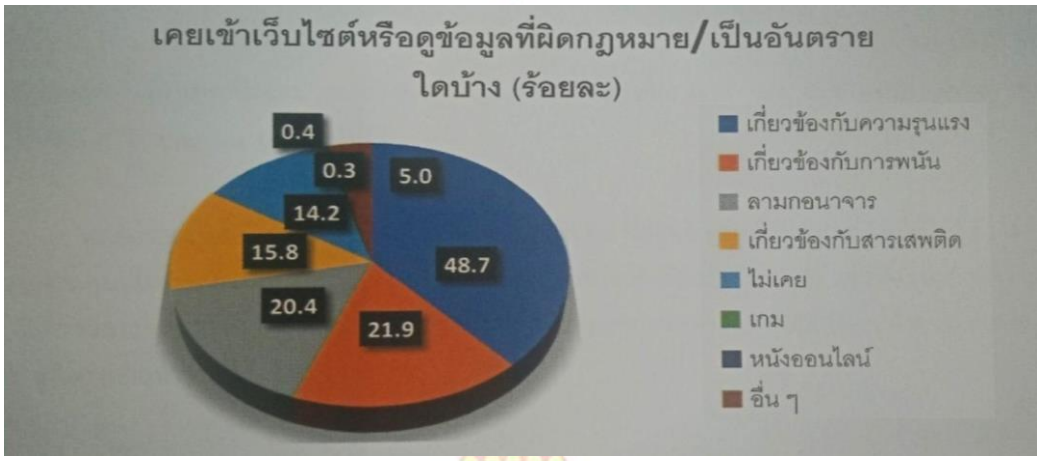
ศรีดา ตันทะอธิพานิช (2563) ได้ให้ความหมาย การล่อลวงเด็กเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศ (Online Grooming) คำว่า Grooming หมายถึง “การกระทำของผู้ใหญ่ที่ค่อยๆ สร้างสานความสัมพันธ์หรือความรู้สึกดีๆ เพื่อทำให้เด็ก ๆ เชื่อใจและไว้ใจ โดยมีจุดประสงค์เพื่อหลอกลวง ล่วงละเมิดทางเพศ แสวงหาประโยชน์ทางเพศ หรือการค้ามนุษย์” เหยื่อมักจะไม่ค่อยรู้ตัวว่ากำลังถูกหลอกและสิ่งที่เกิดขึ้นอยู่นี้ เป็นการละเมิดส่วนใหญ่ ผู้ล่อลวง หรือ Groomer จะใช้ช่องทางสื่อโซเชียล SMS เกมออนไลน์ แอปพลิเคชั่น เพื่อติดต่อกับเหยื่อ โดยคนเหล่านี้จะใช้เวลาในการติดตามสอดส่องโปรไฟล์ที่น่าสนใจเพื่อเก็บข้อมูลและใช้เป็นช่องทาง ในการเชื่อมความสัมพันธ์ บางครั้งอาจปลอมแปลงตัวตนให้เป็นเด็กด้วยกัน หรือสร้างบุคลิกลักษณะที่เหยื่อ จะสนใจ Groomer จะมองหาเด็กที่มีความมั่นใจในตนเองต่ำหรือดูเปราะบาง ใจอ่อน อ่อนแอ จะส่งข้อความ ถึงเหยื่อและรอคอยการตอบกลับ เหยื่อที่ถูกล่อลวงนั้นจะถูกนำไปแสวงหาประโยชน์ทางเพศด้วยการ เกลี้ยกล่อมหรือโน้มน้าวใจให้เข้าร่วมกิจกรรมทางเพศผ่านทางออนไลน์ซึ่งมีเพิ่มมากขึ้น มากกว่าการล่วงละเมิดเหยื่อโดยตรง การ Grooming เด็ก มีขั้นตอนเริ่มจากการเลือกเหยื่อ เช่น เด็กที่มักเก็บตัว มีปมด้อย แปลกแยก ขาดความรักความอบอุ่น หรือเด็กที่พ่อแม่ทอดทิ้งให้อยู่ลำพัง Groomer จะเข้ามาทำความรู้จัก สร้างสัมพันธ์ สร้างความไว้เนื้อเชื่อใจ โดยเติมเต็มสิ่งที่ขาดหายให้เด็ก เช่น ให้เงิน ให้สิ่งของที่เด็กอยากได้ ให้ความรักความอบอุ่น เมื่อสบโอกาสก็จะพยายามแยกเด็กออกไป เป็นต้นว่า พาไปเที่ยว พาไปที่พักของตนเอง เตรียมเด็กให้ พร้อมกับการล่วงละเมิดทางเพศ เช่น ให้ดูสื่อลามกอนาจารเด็ก เพื่อชวนเชื่อว่าเด็ก ๆ ก็ทำแบบนี้กัน เมื่อมี เพศสัมพันธ์กับเด็กแล้ว ก็จะพยายามรักษาสัมพันธ์นั้นไว้ โดยการให้สิ่งตอบแทนที่เด็กต้องการต่อไปเรื่อย ๆ หรือข่มขู่ไม่ให้บอกพ่อแม่หรือใครอื่น เด็กจะกลัวถูกลงโทษหรือกลัวสูญเสียสิ่งที่เคยได้รับจึงยอมทำตามแต่โดยดี Groomer มักจะถ่ายภาพหรือคลิปวิดีโอการละเมิดเด็กเอาไว้ด้วย เพื่อเอาไว้ข่มขู่แบล็กเมล หรือซื้อขายแลกเปลี่ยนในวงผู้ที่มีรสนิยมทางเพศกับเด็กด้วยกัน อาจโน้มน้าวชักจูง ล่อลวง หรือพาเด็กไปให้บุคคลอื่น กระทำทางเพศโดยตนเองได้รับประโยชน์ด้วย ซึ่งถือเป็นการค้ามนุษย์ การครอบครองสื่อลามกอนาจารเด็ก การผลิตเผยแพร่ทำการค้าสื่อลามกอนาจาร การกระทำอนาจารและการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็ก การค้ามนุษย์ล้วนเป็นความผิดตามกฎหมายไทย พยานหลักฐานที่ควรรวบรวมส่งแจ้งเจ้าหน้าที่ที่ดูแลคดีอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ได้แก่ ชื่อ Email Account หรือ Facebook ID หรือ Line ID ของ Groomer ข้อความพูดคุยสนทนาที่แสดงถึงกระบวนการ สร้างสัมพันธ์และความไว้วางใจเพื่อหวังละเมิดทางเพศเด็ก ข้อความพูดคุยเรื่องเพศหรือสื่อลามกอนาจารที่ส่งให้เด็กดู หลักฐานการโอนเงินต่าง ๆ

การแบล็กเมลทางเพศ (Sextortion)

เด็กอาจถูกล่อลวงไปละเมิดทางเพศจริง ๆ หรือถูกโน้มน้าวชักจูงหรือล่อลวงให้แสดงโชว์ลามกผ่าน กล้องแล้วถูกบันทึกภาพวิดีโอเอาไว้ข่มขู่เรียกเงิน นำไปเผยแพร่ ประจานให้เสื่อมเสียชื่อเสียง หรือถูกนำไปขาย ทำเงินบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งภาพหรือคลิปวิดีโอนั้นก็จะถูกนำมาใช้ข่มขู่เด็กให้ยินยอมในครั้งต่อ ๆ ไป ในกรณีที่เด็กถูกล่อลวงชักจูงไปจริง ๆ อาจจะกลายเป็นการผลักดันเข้าสู่วงการโสเภณีเด็กหรือธุรกิจค้ากามเด็กต่อไปได้ กรณีที่พบบ่อยในระยะหลังนี้ ได้แก่การ “แลกกล้อง” หมายถึงการถ่ายทอดสดพฤติกรรมทางเพศระหว่างสองฝ่าย เด็กจะถูกโน้มน้าวชักจูงหรือล่อลวงให้กระทำพฤติกรรมทางเพศ กระทำต่อตนเอง กระทำกับผู้อื่น หรือถูกกระทำ โดยฝ่ายที่เป็นเหยื่อไม่รู้ตัวว่ากำลังถูกอีกฝ่ายหนึ่งซึ่งเป็นกลุ่มมิจฉาชีพอัดคลิปวิดีโอเอาไว้ ข่มขู่เรียกเงิน เอาคลิปวิดีโอไปขายในกลุ่มที่มีรสนิยมทางเพศกับเด็ก หรือปล่อยขายทำกำไรบนเว็บไซต์ สื่อลามกอนาจารทั้งในประเทศและต่างประเทศ เด็กหลายคนที่ตกเป็นเหยื่อจะมีความเครียด หดหู่ ด้วยกลัวว่าคลิปจะแพร่กระจายออกไปทำให้ได้รับความอับอาย เสียหาย ส่งผลกระทบต่อการเรียน หน้าที่การงาน ครอบครัว และสถานะทางสังคม บางรายซึมเศร้าจนถึงอยากฆ่าตัวตาย ด้วยทนรับสิ่งที่เกิดขึ้นไม่ได้ เพียงเพราะไว้ใจเพื่อนออนไลน์ บางครั้งเด็ก พลั้งเผลอไปเพราะคนที่ขอภาพลับนั้นคือคนรักคนรู้ใจหรือแฟนกันนั่นเอง ด้วยรักกัน ไว้ใจกัน อยากทำอะไร พิเศษ ๆ ให้กัน หรือคิดว่าจะสนุกด้วยกันแค่นั้น แต่เมื่อเลิกกันแล้ว หรือโทรศัพท์มือถือหาย ภาพหรือคลิปที่บันทึกไว้ก็จะหลุดเผยแพร่ไปทำให้ได้รับผลกระทบ อาจมีคนติดต่อขอซื้อบริการทางเพศ หรือตกเป็นเหยื่อของการแบล็กเมลทางเพศและการละเมิดซ้ำไม่สิ้นสุดสิ่งที่ถูกโพสต์บนอินเทอร์เน็ตจะคงอยู่ตลอดไป แม้คลิปจะถูกลบออกไปจากเว็บไซต์หนึ่งแล้ว แต่ก็อาจถูก Upload หรือ Share กลับมาได้อีกโดยคนที่ Save เก็บไว้แล้วดังนั้น การป้องกันตัวเป็นสิ่งที่ดีที่สุด คือ อย่าไว้ใจเพื่อนออนไลน์ อย่าถ่ายหรืออย่าให้ใครถ่ายภาพหรือวิดีโอส่วนตัวเป็นอันขาดพ่อแม่ผู้ปกครองควรเตือนบุตรหลานให้ “รักตัวเอง” อย่าไว้ใจเพื่อน แฟน หรือ โทรศัพท์มือถือ เพราะไม่มีอะไรรับประกันได้เลยว่าภาพที่ถ่ายไปนั้นจะเป็นความลับตลอดไป วันที่เลิกรักกัน ภาพลับ อาจไม่ลับอีกต่อไป โทรศัพท์มือถือที่ใช้ติดตัวเป็นประจำ วันหนึ่งก็ต้องขาย ซ่อม หรือทิ้ง สูญหาย ต้องเปลี่ยนเครื่องใหม่ เคยสงสัยหรือไม่ว่าภาพถ่ายในนั้นจะไปไหนได้บ้าง ทราบหรือไม่ว่าการกดลบทิ้งภาพ ยังมีคนสามารถนำภาพนั้นกลับมาได้ (ศรีดาว ตันทะอธิพานิช, 2563, น. 30-32)

2.1.3 พฤติกรรมการเล่นสื่อออนไลน์

ศรีดา ตันทะอธิพานิช (2563, น. 3-32) ได้สำรวจพฤติกรรมการเล่นสื่อออนไลน์ของเด็กนักเรียนกับภัยออนไลน์ประจำปี2563 โดยศูนย์ประสานงานส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (ศปอ.) กรมกิจการเด็กและเยาวชน ร่วมกับ มูลนิธิ อินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กมัธยมศึกษา อายุ 12-18 ปี จำนวน 14,945 คน ซึ่งเป็นช่วงวัยรุ่นที่มีอิสระในการใช้สื่อออนไลน์ค่อนข้างมากวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลคือวางแบบสอบถาม Google Form ไว้บนอินเทอร์เน็ต ระหว่างเดือน พ.ค.-ก.ค. 2563 แล้วประชาสัมพันธ์ให้กลุ่มเป้าหมาย เข้ามาตอบแบบสอบ โดยได้รับความอนุเคราะห์จาก สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ ช่วยประชาสัมพันธ์ให้ครูได้นำนักเรียนเข้าตอบแบบสอบถามออนไลน์



ภาพที่ 2.1 ภาพแสดง : สถิติการเข้าเว็บไซต์หรือดูข้อมูลที่ผิดกฎหมาย/เป็นอันตรายใดบ้าง
ที่มา : ศรีดา ตันทะอธิพานิช (บรรณาธิการ), (2563).

เด็กเกือบครึ่งหนึ่ง หรือจำนวน 7,278 คน (48.7%) เคยเข้าเว็บไซต์หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความ รุนแรง เด็กจำนวน 3,272 คน (21.9%) เคยเข้าถึงการพนัน เด็กจำนวน 3,044 คน (20.4%) เคยเข้าถึงสื่อ ลามกอนาจาร เด็กจำนวน 2,360 คน (15.8%) เคยเข้าถึงเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสารเสพติด เด็ก 849 คน (5.7%) บอกว่าเคยเข้าเว็บไซต์หรือดูข้อมูลอื่น ๆ เช่น เกม หนัง การ์ตูน ข้อปิ้ง ข่าว รายการทีวี ฯลฯ

2.2 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์และส่วนบุคคล (PDPA)

2.2.1 พระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์

มาตรา 14 ผู้ใดกระทำความผิดที่ระบุไว้ดังต่อไปนี้ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปีหรือปรับไม่เกิน 100,000 บาทหรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตราที่ 14 (4) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใดๆที่มีลักษณะอันลามกและข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้ (พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ 2550, 2550)

2.2.2 พระราชบัญญัติส่วนบุคคล (PDPA)

มาตรา 19 ผู้ควบคุมข้อมูลส่วนบุคคลจะกระทำการเก็บรวบรวม ใช้ หรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลไม่ได้หากเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลไม่ได้ให้ความยินยอมไว้ก่อนหรือในขณะนั้น เว้นแต่บทบัญญัติ แห่งพระราชบัญญัตินี้หรือกฎหมายอื่นบัญญัติให้กระทำได้

ในการขอความยินยอมต้องทำโดยชัดแจ้ง เป็นหนังสือหรือทำโดยผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์เว้นแต่ โดยสภาพไม่อาจขอความยินยอมด้วยวิธีการดังกล่าวได้ ในการขอความยินยอมจากเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล ผู้ควบคุมข้อมูลส่วนบุคคลต้องแจ้ง วัตถุประสงค์ของการเก็บรวบรวม ใช้ หรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลไปด้วย และการขอความยินยอมนั้น ต้องแยกส่วนออกจากข้อความอื่นอย่าง

ชัดเจน มีแบบหรือข้อความที่เข้าถึงได้ง่ายและเข้าใจได้ รวมทั้ง ใช้ภาษาที่อ่านง่าย และไม่เป็นการหลอกลวงหรือทำให้เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลเข้าใจผิดในวัตถุประสงค์ ดังกล่าว ทั้งนี้ คณะกรรมการจะให้ผู้ควบคุมข้อมูลส่วนบุคคลขอความยินยอมจากเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล ตามแบบและข้อความที่คณะกรรมการประกาศกำหนดก็ได้

ในการขอความยินยอมจากเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล ผู้ควบคุมข้อมูลส่วนบุคคลต้องคำนึงอย่างถึงที่สุดในความเป็นอิสระของเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลในการให้ความยินยอม ทั้งนี้ ในการเข้าทำสัญญา ซึ่งรวมถึงการให้บริการใด ๆ ต้องไม่มีเงื่อนไขในการให้ความยินยอมเพื่อเก็บรวบรวมใช้ หรือเปิดเผย ข้อมูลส่วนบุคคลที่ไม่มีความจำเป็นหรือเกี่ยวข้องสำหรับการเข้าทำสัญญาซึ่งรวมถึงการให้บริการนั้นๆ (พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ 2562, 2562)

2.3 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ (Pop Surrealism)

2.3.1 ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism)

ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์เป็นการแสดงออกอย่างเสรีของจิตใต้สำนึกอย่างแท้จริงปราศจากสติการควบคุมศิลปินพยายามสร้างทัศนศิลป์จากความฝันและความรู้สึกภายในที่แสดงออกได้อิทธิพลของจิตไร้สำนึกซึ่งเก็บซ่อนอยู่ภายในจิตใจของมนุษย์ไม่รู้สึกตัวถ้าแสดงออกมาจะรับรู้ในทันที

1) สาเหตุของการสร้างงานเซอร์เรียลลิสม์

1.1) ตอบสนองด้านจิตใจ เรื่องของความงาม เช่น สี รูปทรง และความรู้สึก

1.2) ตอบสนองเรื่องความเชื่อความฝันหรือความบริสุทธิ์ ความป่าเถื่อนที่ยังหลบอยู่ในจิตใจและจิตใต้สำนึกพร้อมระเบิดออกมาได้ทุกขณะถ้าปราศจากการควบคุม

2) สุนทรียภาพและรูปแบบงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์

2.1) รูปแบบกึ่งนามธรรม คือมีตัวตนและไม่มีตัวตน

2.2) เป็นเรื่องราวในอดีตเช่น ความผิดหวัง ความรัก ความหยิ่งผยอง ความกลัว

2.3) เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับจินตนาการของศิลปินเอง

2.4) เป็นเรื่องเกี่ยวกับอดีตปัจจุบันด้านเวลา อายุ

2.5) แสดงรูปทรงธรรมชาติ เลขาคณิตอิสระที่บิดเบี้ยว

3) ศิลปินที่มีชื่อเสียงในลัทธิเซอร์เรียลลิสม์

3.1) Dali ค.ศ. 1904 จิตรกรชาวสเปน เช่น ภาพความทรงจำที่ไม่เคยลืมนาฬิกาเหลว

3.2) Chagall ค.ศ. 1889 จิตรกรชาวรัสเซียผลงาน เช่น ภาพจิตรกรกับนิ้วเจ็ดนิ้ว (มัย ตะติยะ, 2547, น. 130-131)

ศิลปะลัทธิเซอร์เรียลลิสม์หรือลัทธิเหนือความเป็นจริงเป็นการเคลื่อนไหวทางลัทธิศิลปะที่สืบต่อกันมาจากลัทธิดาดาประการสำคัญของพวกเขาได้รับอิทธิพลโดยตรงจากซิกมันด์ฟรอยด์ (ค.ศ 1856-1934) ผู้เสนอทฤษฎีจิตวิเคราะห์อิทธิพลจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ได้ส่งผลต่อแนวคิดเซอร์

เรียลลิสม์อย่างมากมหาศาลโดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องการให้ความสำคัญต่อพลังและความเร้นลับของจิตใต้สำนึกด้วยการเชื่อมโยงกับเรื่องเพศและการสนใจเรื่องความบังเอิญที่เป็นนิสัยใหม่ ในแง่การนำมาเชื่อมโยงกับจิตไร้สำนึก แห่งความพึงพอใจกับหลักความเป็นจริงสัญชาตญาณความมุ่งเป็นสัญชาตญาณความมุ่งตายเป็นแรงขับเรื่องแรงปรารถนาทางเพศ

เซอร์เรียลลิสม์มักจะนำเสนอสาระหรือเรื่องราวในอดีตที่มีผลต่อจิตใจของศิลปินคือความรักความสมหวัง ความผิดหวัง ความหวาดกลัวและมักจะเสนอภาพในด้านลบเพื่อเป็นการสั่งสอนหรือเสียดสี สังคมคล้ายกลุ่มดาดาเป็นเรื่องราวที่ผสานไว้ระหว่างสิ่งที่มองเห็นหรือรับรู้ได้ทางสายตากับรับรู้ด้วยทางจิตใจ และความคิดความฝันมีมิติด้านกาลเวลา ศิลปินจะปรุงแต่งเรื่องราวดังกล่าวแสดงออกทางจิตรกรรม ประติมากรรม และสื่อผสม ถ่ายทอดเป็นผลงานในรูปแบบความผันแปรความเป็นจริงที่สามารถดูรู้เรื่องหากแต่เรื่องราวและรูปแบบดังกล่าวไม่อยู่ในสภาวะของความเป็นจริงที่ตามองเห็นในสภาวะธรรมชาติภายนอกจิตใจ

ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์

1) Marc Chagall เป็นชาวรัสเซียเชื้อสายยิว ลักษณะรูปแบบศิลปะของชาการเกิดจากการนำนิทานพื้นบ้านในรัสเซียซึ่งมีลักษณะของเรื่องแบบเหนือจริง

2) Salvador Dalí เป็นศิลปินชาวสเปนเขามีทักษะเชียวชาญในการใช้สี เป็นอย่างสูง เขาพยายามจะสร้างระบบการใช้พลังงานตามความคิด ความชอบและประสบการณ์ส่วนตัวของศิลปินมาผสมเข้ากันอย่างเน้นพิเศษในเรื่องรูปทรงมีทรวดทรงอย่างประหลาด (ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์, 2547, น. 209-214)

3) อองเดร เบรอตง (Andre Breton) กวีและนักเขียนชาวฝรั่งเศสและเป็นบุคคลสำคัญที่สุดในการพัฒนาหลักสุนทรียศาสตร์เซอร์เรียลลิสม์ร่วมกับ พอล เอลูอารด์ (Paul Elouard) **ปอล เอลัวร์ (Paul Éluard)** เนื่องจากเบรอตง เคยศึกษาแพทย์มาก่อนที่จะเข้าร่วมวงการศิลปะเขาจึงมีความสนใจในหลักทฤษฎีของฟรอยด์ นักจิตวิทยาคนสำคัญที่พบว่ามนุษย์ทุกคนอยู่ภายใต้อำนาจอิทธิพลของจิตใต้สำนึก ซึ่งต่างคนต่างเก็บงำกดอารมณ์ที่มิได้ขัดเกลาไว้ในใจ

- จิตไร้สำนึกและอิทธิพลของจิตรไร้สำนึกมีความสำคัญต่อชีวิตแบ่งออกเป็นจิตรู้สำนึกและจิตไร้สำนึก
- โครงสร้างของจิตนั้นประกอบด้วยความอยากฝ่ายต่ำการรู้จักปรับปรุงป้องกันตัวอย่างมีสติรู้จักกฎก้านความอยาก
- ความสำคัญของความรู้สึกทางเพศ

ลัทธิเซอร์เรียลลิมส์ได้วิวัฒนาการมาจากลัทธิดาดาในเรื่องราวของการมองความเป็นจริงอันพิสดารทั้งดาดาและฟิวเจอริสม์ ต่างเป็นศิลปะที่แสดงออกถึงวิถีของชีวิตสมัยขึ้นจักรกลมากกว่าการให้กระบวนการแบบใหม่ทางศิลปะถึงกระนั้นทั้ง 2 ลัทธินี้ยังให้แง่คิดในการขบปัญหาสุนทรียศาสตร์กันอย่างแพร่หลายกว้างขวางที่สุดตลอดระยะเวลาสงครามโลกครั้งที่ 1 และ 2

ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ได้ค้นหาเรื่องของความขัดเจนในชีวิตหลักตัดกับวิทยาให้กว้างขวางและการมองสัจธรรมโดยรวมสิ่งเหล่านั้นเป็นเรื่องของสัญชาตญาณจิตใต้สำนึกความฝันเพื่อให้ได้มาซึ่งความสำเร็จสูงสุดสัจธรรม

หลักสุนทรียศาสตร์ของศิลปะเซอร์เรียลลิสม์

ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ก็เช่นเดียวกับดาดาแล้วฟิวเจอร์ริสม์คือมีรูปแบบการแสดงออกเรื่องของชีวิตมากกว่าแสดงในสุนทรียภาพ วัตถุประสงค์คือต้องการปลดเปลื้องทรรศนะที่คำนึงแต่ความมีเหตุผลและความจริงออกไปผ่านกรรมวิธีที่แน่นอนยืดหยุ่นอันอิสระในขอบเขตที่สร้างขึ้นระหว่างโลกภายนอกที่ถือว่าเป็นสิ่งที่จริงกับภายในของมนุษย์ที่ถูกสร้างขึ้นมีโดยตรงให้ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของเซอร์เรียลลิสม์ว่าเพื่อแยกภาวะที่ตรงข้ามระหว่างความฝันและความจริงออกจากกันไปสู่ความจริงที่สมบูรณ์คือสุดยอดของสัจธรรม

ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ได้รับการพัฒนาเทคนิคและกรรมวิธี เพื่อเป็นเครื่องมือในการเปิดขุมทรัพย์แห่งจิตใต้สำนึกเป้าหมายของลัทธินี้ได้อยู่ในผลิตศิลปะหากแต่ว่าเป็นเครื่องมือที่สำรวจสิ่งซ่อนเร้นภายในจิตใจมนุษย์เช่นการเผลอการเมาการถูกสะกดจิตและการเขียนอัตโนมัติสิ่งเหล่านี้เป็นฐานะการใช้กระตุ้นภาพของจิตไร้สำนึกแล้วผันแปรความฝันเหล่านั้นให้มีเหตุผลของความเป็นจริงเท่าที่เกิดในจิตไร้สำนึกเต็มไปด้วยความยุ่งเหยิง พร่ามัวน่าอัศจรรย์ ปราศจากเหตุผลและบางคราวดูลึกลับ

กระบวนการศิลปะของลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ศิลปินได้นำภาพที่ปรากฏอยู่ในสายตาจากภาพธรรมชาติมารับใช้ในฐานะเพื่อแสดงเรื่องราวบรรยายประสบการณ์ชีวิตของศิลปินโลกแห่งความเป็นจริงและสรรพสิ่งต่างๆตามธรรมชาติเปลี่ยนรูปมาเป็นความฝันและถูกผันแปรออกมาในรูปแบบศิลปกรรมอีกต่อหนึ่งด้วยเรื่องราวที่สร้างขึ้นจิตรกรให้เห็นบรรยากาศของสภาพจิตใจที่เข้ากันกับความคิดและเข้าใจในความจริง พวกเขามองโลกแห่งความเป็นจริงในสายตาที่เป็นภาพมายาทั้งหมดมีพลังของสัญชาตญาณที่ไร้การบังคับ ดังนั้นพวกศิลปินจึงรวมพลังแสดงออกมาในการมองโลกในแง่ร้ายของจิตใจ ศิลปินคนสำคัญของลัทธิเซอร์เรียลลิสม์คือ มาร์ค ชากาล และ ซัลวาดอร์ ดาลี (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2558, น. 345-359)

จากการศึกษาลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ สรุปได้ว่า ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์เป็นลัทธิที่สืบต่อมาจากลัทธิดาดา ได้รับอิทธิพลมาจากซิกมันฟอยด์ในทฤษฎีจิตวิเคราะห์ พบว่า มนุษย์มีจิตไร้สำนึกที่ถูกกดดันและเก็บความรู้สึกทางอารมณ์ไว้ในใจ สร้างสรรค์ผลงานลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ ในรูปแบบของการเพ้อฝันของจิตไร้สำนึก จากเรื่องราวเกี่ยวกับ ความรัก ความกลัว ความผิดหวัง ความต้องการทางเพศ ความเชื่อ ความป่าเถื่อนในจิตใจและมักนำเสนอภาพออกมาทางด้านลบ เสียดสีการเมืองทางสังคม ตอบสนองสิ่งที่ต้องการในการสื่อความหมาย มีความยืดหยุ่นในรูปแบบลักษณะของภาพที่บิดเบี้ยวเพ้อฝันของจิตใต้สำนึก ศิลปินโดดเด่นของลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ คือ มาร์ค ชากาล และ ซัลวาดอร์ ดาลี ผู้สร้างสรรค์ผลงานที่เป็นที่รู้จักในลัทธิเซอร์เรียลลิสม์

2.3.2 ศิลปะป็อปอาร์ต (Pop Art)

Pop Art เป็นขบวนการหนึ่งของศิลปะที่เกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกาและอังกฤษประมาณ ค.ศ 1955 มีพลวัตทางศิลปะประมาณ 10 ปีเศษบนฐานบริบทสังคมบริโภคนิยมศิลปินกลุ่มนี้มีความเชื่อว่าศิลปะจะต้องสร้างความตื่นเต้นอย่างฉับพลันทันใดแก่ผู้พบเห็นดังนั้นเนื้อหาของศิลปะของ pop art

จะเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับผู้คนทั่วไปโดยเฉพาะอย่างยิ่งจะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับผู้คนและสังคมในปัจจุบันและสิ่งที่กำลังได้รับความสนใจหรือวิพากษ์วิจารณ์ในขณะนั้น

เพื่อสะท้อนเรื่องราวที่ปรากฏในปัจจุบันให้สัมผัสถึงความเป็นปัจจุบันอย่างแท้จริงศิลปิน Pop Art จะใช้วัสดุจริงการปะติดและกลวิธีด้านศิลปินกลุ่มดาดา คิวบิสม์ เซอร์เรียลลิสม์ และ สแตร็กเอ็กเพรสชั่นนิสม์ปฏิบัติการซึ่งเป็นกลวิธีศิลปะที่หลากหลายขึ้นอยู่กับความสนใจ

มีการจัดประชุมเกี่ยวกับศิลปะป๊อปอาร์ตขึ้นตรงกับวันที่ 13 ธันวาคมพ.ศ 1962 ประชุมครั้งนั้นมีผู้ทรงคุณวุฒิทางศิลปะจำนวนมากมาร่วมอภิปรายถกเถียงหาข้อสรุปกันโดยมีศิลปิน Pop Art สร้างผลงานจำนวนหนึ่งมาจัดแสดงด้วยการประชุมครั้งนั้นผู้ทรงคุณวุฒิบางท่านให้ความเห็นว่าควรจัด Pop Art เป็นศิลปะได้แล้วควรเลือกแบบอย่างศิลปะที่สะท้อนแห่งความเป็นจริงนี้ว่าศิลปะเหมือนจริงไหมหรือ The new realist ของอเมริกาแต่ในที่สุดก็ได้มติให้ใช้ชื่อว่า Pop Art

ศิลปิน Pop Art

1) โรเบิร์ต เราเชนเบิร์ก (Robert Rauschenberg) นับได้ว่าเป็นผู้บุกเบิก Pop Art คุณสำคัญที่สุดคนหนึ่งในระยะเริ่มเขาเป็นผู้สนใจการนำเทคนิคอันเป็นผลผลิตของยุคอุตสาหกรรมมาใช้ในศิลปกรรมโดยจนถึงขนาดได้ก่อตั้งสมาคมทดลองศิลปะเทคโนโลยีซึ่งเป็นองค์การที่ช่วยศิลปินและวิศวกรทำงานร่วมกันนอกจากนี้เหล่าเราเชนเบิ์กเป็นศิลปินป๊อปอาร์ต อเมริกันคนแรกที่ได้รับรางวัลใหญ่ของโลกด้านศิลปะคือรางวัลเวนิส เบียนาเล

2) ริชาร์ด แฮมิลตัน (Richard Hamilton) ได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้บุกเบิกควรคิดแนวทางของ Pop Art ในประเทศอังกฤษโดยในปีค.ศ 1965 มีนิทรรศการศิลปะซึ่งน่าสนใจ”นี่คือพรุ่งนี้” ที่ไวท์ชาเพล อาร์ต แกลอรี่ในลอนดอน แฮมิตันได้ร่วมแสดงผลงานด้วยผลงานชิ้นหนึ่งของเขาทำให้ขึ้นด้วยวิธีการนำรูปภาพมาปะติดจัดเป็นองค์ประกอบศิลป์และมีภาพของขนมหวาน(อมยิ้ม)แต่อยู่ในมือของนักกล้ามขนมนี้เป็นที่รู้จักกันในหมู่เด็กๆชาวอังกฤษจำนวนมากและประชาชนเรียกขนมนี้ว่า ป๊อป ศิลปินของอเมริกาเองก็ได้ยกย่อง แฮมิลตัน ว่าเป็นบุคคลสำคัญต่อการบุกเบิกลัทธิป๊อปอาร์ตร่วมสมัยทั้งของอังกฤษและของโลกให้มีวิวัฒนาการ

Pop Art เป็นแบบอย่างของศิลปะที่สะท้อนพลังสภาพแท้จริงของสังคมปัจจุบันตามความรู้ความเข้าใจของสามัญชนทั่วไปชั่วขณะหนึ่งเวลาหนึ่งทั้งนี้เป็นผลจากความเชื่อทางศิลปะของศิลปินป๊อปอาร์ตว่าศิลปะสร้างขึ้นจากสิ่งสัพเพเหระของชีวิตปัจจุบันเป็นการแสดงความรู้สึกของประสบการณ์ทั้งหมดของศิลปินในช่วงเวลาหนึ่งขณะหนึ่งและสถานที่หนึ่งเท่านั้นซึ่งสะท้อนความรู้พื้นฐานธรรมดาที่ศิลปินมีส่วนร่วมให้ปรากฏซึ่งเราสามารถมองลักษณะรูปแบบศิลปะผ่านผลงานและการแสดงออกของศิลปิน (ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์, 2547, น. 215-218)

Pop Art คือศิลปะที่สะท้อนวัฒนธรรมของคนทั่วไปในสังคม หรือวัฒนธรรมpop ซึ่งตรงข้ามกับศิลปะชั้นสูงที่เข้าถึงยาก Pop artเกิดขึ้นเพื่อตอบโต้ศิลปะแบบแอ็บสแตรค เอ็กซ์เพรสชั่นนิสม์ที่เน้นความรู้สึกส่วนตัว โดยหันมาใช้สิ่งของในชีวิตประจำวัน เช่น โฆษณา สินค้าอุตสาหกรรม และสื่อสิ่งพิมพ์ มาทำเป็นงานศิลปะที่ขี้เล่น เสียดสี และเข้าใจง่าย ริชาร์ด แฮมิลตัน คือผู้บุกเบิกแนวนี้ในอังกฤษ และแนวคิดได้แพร่ไปยังอเมริกาในยุค 1960 ที่วัฒนธรรมการบริโภคเฟื่องฟูPop artจึง

กลายเป็นภาพสะท้อนของสังคมที่เน้นภาพลักษณ์และสิ่งของมากกว่าจิตวิญญาณหรืออารมณ์ลึกซึ้ง แบบศิลปะเดิม Pop Art เป็นศิลปะที่เกิดขึ้นจากวัฒนธรรมเมืองและบริโภคนิยม โดยนำสิ่งของในชีวิตประจำวัน เช่น โฆษณา สินค้า และคนดัง มานำเสนอเป็นงานศิลปะอย่างขี้เล่นและเสียดสี เป็นการตอบโต้ศิลปะสมัยใหม่ที่เน้นความลึกซึ้งและความเป็นต้นฉบับ พอพ อาร์ตทลายเส้นแบ่งระหว่างศิลปะชั้นสูงกับศิลปะของมหาชน ทำให้ศิลปะเป็นสิ่งที่เข้าถึงง่ายและเป็นที่นิยมในสังคม แอนดี้ วอร์ฮอลคือศิลปินคนสำคัญที่ใช้เทคนิคซิลค์สกรีนสร้างผลงานจนกลายเป็นสัญลักษณ์ของ Pop Art และส่งอิทธิพลต่อศิลปะยุคหลังสมัยใหม่อย่างลึกซึ้ง ในกระแส Pop art ยังมีศิลปินอีกหลายคนที่มีบทบาทสำคัญและมีผลงานโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ เช่น รอย ลิชเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein) ผู้สร้างชื่อเสียงด้วยการนำรูปแบบของการ์ตูนจากสิ่งพิมพ์อุตสาหกรรมมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างงานจิตรกรรม ลายเส้นหนาดำจัด จุดสีเลียนแบบเทคนิคการพิมพ์แบบดั้งเดิมของหนังสือการ์ตูน ถูกขยายให้กลายเป็นงานศิลปะขนาดใหญ่ เปลี่ยนสิ่งที่เคยเป็น “งานราคาถูก” ให้กลายเป็นศิลปะชั้นสูงได้อย่างพลิกแพลง ลิชเทนสไตน์ยังสนุกกับการล้อเลียนผลงานศิลปะชั้นครู โดยนำภาพของโมเนต์ แวนโก๊ะ หรือมงเดรียน มาทำซ้ำในรูปแบบเหมือนสิ่งพิมพ์ในท้องตลาด ซึ่งทั้งดูธรรมดาและเสียดสีไปในตัว เช่นเดียวกัน ศิลปินอีกคนหนึ่งอย่าง เคลส์ โอลเดนเบิร์ก (Claes Oldenberg) ก็นำประติมากรรมไปสู่ทิศทางใหม่ เขาปฏิเสธความขึงขังและยิ่งใหญ่แบบงานคลาสสิก และเลือกใช้ “ข้าวของธรรมดา” เช่น ไม้หนีบผ้า กระดุม หรือขนมพาย มาขยายให้มีขนาดใหญ่โตเกินจริง กลายเป็นงานศิลปะที่ทั้งแปลกตาและเรียกรอยยิ้ม ประติมากรรมของเขาบางชิ้นยังทำจากวัสดุนิ่ม อ่อนตัว และดูเหมือนสิ่งของในชีวิตประจำวันมากกว่างานศิลป์ ทำให้แนวคิดศิลปะของเขาทั้งเข้าถึงง่ายและเล่นกับขอบเขตของสิ่ง “สูง” และ “ต่ำ” อย่างแนบเนียน ผลงานของศิลปินทั้งสองคนนี้ต่างก็ร่วมกันขับเคลื่อน Pop Art ให้กลายเป็นกระแสที่แหลมคม สนุกสนาน และสะท้อนสังคมเมืองยุคใหม่ได้อย่างถึงแก่น ผ่านวัตถุธรรมดาที่ถูกมองใหม่ในแง่มุมของศิลปะ (สุธี คุณาวิชยานนท์, 2561, น. 131-133)

สรุปได้ว่า Pop Art เป็นขบวนการศิลปะที่เริ่มต้นในช่วงปี ค.ศ. 1955 ซึ่งมีต้นกำเนิดทั้งในสหรัฐอเมริกาและอังกฤษ เป็นศิลปะที่สะท้อนถึงสังคมบริโภคนิยมและมุ่งเน้นการใช้สัญลักษณ์จากวัฒนธรรมที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน เช่น โฆษณา ผลิตภัณฑ์หรือสื่อมวลชน โดยไม่จำกัดแค่ในกรอบของศิลปะดั้งเดิม แต่นำเสนอสิ่งที่เป็นภาพหรือวัตถุที่ทุกคนคุ้นเคยให้กลายเป็นผลงานศิลปะในช่วงเวลานั้น ศิลปินกลุ่ม Pop Art มีความตั้งใจที่จะทำให้ศิลปะกลายเป็นเรื่องที่สามารถเข้าใจได้ง่ายและสะท้อนภาพของสังคมในขณะนั้น พวกเขานำเทคนิคจากแนวคิดต่างๆ เช่น ดาดา คิวบิสม์ หรือเซอร์เรียลลิสม์ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน และพยายามทำให้ศิลปะมีความตื่นเต้น ทันสมัยและสะท้อนถึงความเป็นปัจจุบันศิลปินที่มีชื่อเสียงในวงการ Pop Art เช่น โรเบิร์ต เราเชนเบิร์ก (Robert Rauschenberg) และ ริชาร์ด แฮมิลตัน (Richard Hamilton) ถือเป็นผู้บุกเบิกในแนวทางนี้ ทั้งสองเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาศิลปะในลักษณะที่สะท้อนความเป็นจริงในสังคมร่วมสมัยหลักการสำคัญของ Pop Art คือการนำสิ่งที่เคยเป็นเรื่องปกติในชีวิตประจำวัน เช่น โฆษณาและของใช้ในชีวิตประจำวัน มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นในมุมมองใหม่ และยกเลิกกรอบของการสร้างศิลปะที่เน้นความเป็นนามธรรมและความซับซ้อนแบบที่เคยเป็นในสมัยก่อน สุดท้าย Pop Art เป็นการเคลื่อนไหวที่มีความยืดหยุ่นและมีการปรับตัวไปตามสถานการณ์ทางสังคมและ

การเมืองในแต่ละช่วงเวลา ศิลปิน Pop Art จึงใช้ศิลปะเพื่อสะท้อนปัญหาสังคมและการเมืองในปัจจุบัน เช่น ความไม่เท่าเทียมกันในสังคม หรือการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์

2.3.3 ศิลปะป๊อปเซอร์เรียลลิสม์

จากการศึกษา ศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) และ ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop Art) สรุปว่า ศิลปะป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ เป็นการผสมผสานระหว่างลัทธิป๊อปอาร์ตและเซอร์เรียลลิสม์ ที่นำเอาความเป็นปัจจุบันและสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันจากป๊อปอาร์ต มาผสมกับการสำรวจจิตใต้สำนึกและโลกของความฝันจากเซอร์เรียลลิสม์ โดยใช้เทคนิคและภาพที่ทั้งมีความจริงจังและแปลกประหลาดในเวลาเดียวกัน ใน ป๊อปอาร์ต ศิลปินมักใช้สัญลักษณ์จากวัฒนธรรมสมัยนิยม เช่น โฆษณา ผลิตภัณฑ์ และสื่อมวลชน เพื่อสะท้อนภาพของสังคมและวิพากษ์วิจารณ์การบริโภคนิยมและการเมือง โดยทำให้ศิลปะเข้าถึงได้ง่ายและทันสมัย ส่วนใน เซอร์เรียลลิสม์ ศิลปินใช้การสำรวจจิตไร้สำนึก การเพ้อฝัน และภาพที่บิดเบี้ยวเพื่อลดกรอบของเหตุผลและแสดงออกถึงความกลัว ความรัก และความปรารถนาในลักษณะที่ไม่สามารถอธิบายได้ ศิลปะป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ จึงเป็นการสร้างสรรค์ที่ผสมผสานการสะท้อนสังคมและวัฒนธรรมร่วมสมัย (จากป๊อปอาร์ต) กับการสำรวจจิตใต้สำนึกและความฝัน (จากเซอร์เรียลลิสม์) เช่น การใช้สัญลักษณ์จากชีวิตประจำวันที่มีความหมายที่ซ่อนเร้นหรือแปลกประหลาด มาพร้อมกับการบิดเบือนและขยายความหมายของจิตใจมนุษย์ เพื่อแสดงถึงความตึงเครียดระหว่างโลกแห่งความจริงและจินตนาการ

2.4 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวกับหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์

เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ (2549) ได้อธิบาย องค์ประกอบศิลป์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) จุด เป็นส่วนประกอบสำคัญของศิลปะเบื้องต้นจุดเป็นต้นกำเนิดของส่วนประกอบสำคัญของศิลปะเช่นเส้นพื้นผิวรูปร่างรูปทรงจุดมีมิติที่เล็กมากและไม่สามารถแสดงความกว้างความยาวให้เห็นได้มีทั้งจุดที่เกิดเองตามธรรมชาติจุดที่มนุษย์สร้างขึ้น

2) เส้น เป็นส่วนประกอบสำคัญของงานศิลปะรูปลักษณ์ลักษณะจะมีปฏิกิริยาตอบโต้กับสายตาของมนุษย์ให้เคลื่อนที่ไปตามสัดส่วนของเส้นเส้นพื้นฐานมี 2 ลักษณะคือ เส้นตรงและเส้นโค้ง ความรู้สึกที่ได้รับจากการสัมผัสลักษณะของเส้น

เส้นตรง ให้ความรู้สึก แข็งแรง แน่นอนเด็ดเดี่ยว
เส้นตั้ง ให้ความรู้สึก มั่นคง แข็งแรง สูงสง่า พุ่งขึ้น
เส้นนอนราบ ให้ความรู้สึก เงียบ สงบ พักผ่อน
เส้นเฉียง ให้ความรู้สึก ไม่มั่นคง ไม่แน่นอน เคลื่อนไหว รวดเร็ว
เส้นซิกแซก ให้ความรู้สึก รุนแรง ตื่นเต้น สับสน วุ่นวาย
เส้นโค้ง ให้ความรู้สึก อ่อนหวาน นุ่มนวล
เส้นคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวช้าๆ สุภาพ
เส้นโค้งก้นหอย ให้ความรู้สึก มีพลังเจริญ เติบโต หมุนเวียน

3) น้ำหนักอ่อนแก่ ของแสงเงาเป็นผลมาจากแสงสว่างในธรรมชาติหรือแสงที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นเมื่อใดที่แสงตกกระทบลงวัตถุจะเกิดบริเวณสว่างและบริเวณมืด น้ำหนักมี 2 ลักษณะคือ 2 มิติแสดงความกว้างความยาวและแบบ 3 มิติแสดงความกว้างความยาวและความลึกระดับความแตกต่างของน้ำหนักสามารถสร้างขึ้นหลายระยะการใช้ค่าน้ำหนักสามารถสร้างความแตกต่างระหว่างรูปทรงกับบริเวณว่างใช้สร้างความเป็น 2 มิติ 3 มิติให้ความรู้สึกในทางลึกเน้นให้เกิดความสนใจและอารมณ์ความรู้สึกแก่ผู้ดูค่าน้ำหนักจริงและค่าน้ำหนักลวงตามีความแตกต่างกันค่าน้ำหนักจริงได้แก่ค่าน้ำหนักที่เกิดขึ้นในงานประติมากรรมสถาปัตยกรรมแต่ค่าน้ำหนักดวงตาเป็นงานที่สร้างขึ้นลวงตาในงานจิตรกรรมงานภาพพิมพ์เป็นต้น

4) พื้นผิว เป็นส่วนประกอบสำคัญที่ถูกนำมาสร้างสรรค์ในทัศนศิลป์ก่อให้เกิดปฏิกิริยาด้านความรู้สึกด้วยการรับรู้ความสัมพันธ์ทางตา

พื้นผิว หมายถึง บริเวณผิวนอกสิ่งต่างๆที่ปรากฏให้เห็นและรับรู้สัมผัสทางตาและกายสัมผัสก่อให้เกิดความรู้สึกในลักษณะต่างๆเช่น หยาบ ละเอียด มันวาว ด้าน ขรุขระ

พื้นผิวเกิดได้ 3 ลักษณะคือ

(1) เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติเช่นผิวของเปลือกไม้ ก้อนหิน กิ่งไม้

(2) เกิดขึ้นโดยมนุษย์สร้างขึ้นได้แก่การ ขูด ขีด ระบาย

(3) เกิดขึ้นโดยกระบวนการผลิตของเครื่องจักรได้แก่วัตถุที่มีพื้นผิวที่แตกต่างกันออกไปคือผิวล้อธรรมชาติผิวสร้างขึ้นใหม่

5) บริเวณว่าง หมายถึง บริเวณว่างที่ล้อมรอบรูปร่างรูปทรงบริเวณว่างสามารถแบ่งได้เป็นบริเวณว่างจริงและบริเวณว่างลวงตามีลักษณะเป็น 2 มิติและ 3 มิติ รูปและพื้นมีความแตกต่างกันแต่จะสนับสนุนซึ่งกันและกัน รูปคือรูปร่างหรือรูปทรงที่เกิดจากส่วนประกอบสำคัญของศิลปะส่วนพื้นคือบริเวณว่างที่ล้อมรอบรูปร่างรูปทรงลักษณะของบริเวณว่างมี 2 ลักษณะคือบริเวณว่างจริงหมายถึงบริเวณว่างที่ปรากฏจริงในงานประติมากรรมหรือสถาปัตยกรรมและบริเวณว่างดวงตาหมายถึงบริเวณว่าง 3 มิติในงานจิตรกรรม

6) รูปร่างรูปทรง เกิดขึ้นจากส่วนประกอบสำคัญของศิลปะได้แก่เส้นสีน้ำหนักลักษณะของผิวอย่างพร้อมๆกันรูปร่างรูปทรงมีความแตกต่างกันกล่าวคือรูปร่างจะมีรูปลักษณะเป็นแบนราบ 2 มิติส่วนรูปทรงจะมีลักษณะเป็น 3 มิติมีมวลปริมาตร

รูปร่างแบ่งออกทั้งหมดมี 3 ประเภท

(1) รูปร่างเรขาคณิต รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้นมีโครงสร้างแน่นอนได้แก่รูปร่างวงกลม รูปร่าง สามเหลี่ยม รูปร่างสี่เหลี่ยม

(2) รูปร่างนามประธรรม รูปร่างที่ถูกเปลี่ยนแปลงให้ง่ายขึ้นหรือตัดทอนให้ปิดเพี้ยนไม่ตรงกับความจริงเช่นการลดทอน การดัดแปลง

(3) รูปร่างบวกและรูปร่างลบ

- รูปร่างบวก หมายถึง รูปร่างที่เกิดจากการล้อมรอบด้วยเส้นหรือเกิดจากส่วนประกอบสำคัญของศิลปะได้แก่สีระนาบแบนและหน้าน้ำหนักพื้นผิวมีลักษณะเป็น 2 มิติปรากฏอยู่ที่พื้นผิวว่างเปล่า

-รูปร่างลบ หมายถึง บริเวณพื้นหรือบริเวณที่ว่างเปล่า ที่ถูกแทนที่ด้วยรูปร่างบวกบริเวณเนื้อที่ส่วนที่เหลือจากรูปร่างบวกจะมีค่าเป็นรูปร่างลบ

รูปทรงในงานศิลปะแบ่งออกเป็น 3 ประเภทคือ

(1) รูปทรงจากสิ่งมีชีวิต รูปทรงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติได้แก่คนสัตว์พืชที่นำมาถ่ายทอดเป็นลักษณะงาน 3 มิติ

(2) รูปทรงเรขาคณิต รูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้นด้วยเครื่องมือรูปทรงสามเหลี่ยมรูปทรงสี่เหลี่ยมรูปทรงวงกลมที่แสดงให้เห็นความกว้าง ความยาว ความลึกความหนา

(3) รูปทรงอิสระรูปทรงที่เกิดขึ้นอย่างอิสระไม่มีโครงสร้างเช่น ก้อนหิน กรวดดิน น้ำ

7) ความกลมกลืน เป็นองค์ประกอบของงานศิลปะที่มีความสำคัญ ในทัศนศิลป์เป็นเอกภาพความกลมกลืนเกิดขึ้นโดยการนำส่วนประกอบสำคัญของศิลปะได้แก่เส้นน้ำหนักพื้นผิวสีรูปร่างรูปทรงมากำหนดให้มีทิศทางจังหวะปริมาณให้ใกล้เคียงกัน

- ความหมายของการกลมกลืน หมายถึง การรวมกันของหน่วยย่อยที่มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันเกิดเป็นการประสานเข้าด้วยกันอย่างดีค

- ความกลมกลืนอาจแบ่งเป็น 3 ลักษณะคือความกลมกลืนจากสิ่งที่เหมือนกันความกลมกลืนจากสิ่งที่คล้ายคลึงกันและความกลมกลืนจากสิ่งที่ต่างกัน

- ความกลมกลืนจะแตกต่างไปกับความไม่เข้ากันเหมือนขาวกับดำหมายถึงความแตกต่างหรือการตรงข้ามกันของส่วนประกอบของศิลปะรูปร่างรูปทรงแต่สามารถดำรงอยู่ด้วยกันได้ในงานทัศนศิลป์หน้าที่ของผู้ทำงานศิลปะคือขจัดความไม่เข้ากันไม่ได้ให้เปลี่ยนแปลงไปเป็นความกลมกลืนเป็นต้นความหมายของความกลมกลืน

8) เอกภาพ หมายถึงการจัดระเบียบส่วนประกอบสำคัญของศิลปะหรือจัดรูปร่างรูปทรงให้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องซึ่งกันและกันประสานกลมกลืนเป็นอันเดียวกัน

9) ดุลยภาพ หมายถึงภาพที่ถ่วงดุลกันด้วยรูปร่างรูปทรงที่มีขนาดน้ำหนักปริมาณ โดยมีเส้นแกนสมมุติแนวตั้งเป็นตัวกำหนดความสมดุลเส้นแกนสมมุติที่กำหนดขึ้นโดยจินตนาการมี 2 ลักษณะคือ เส้นแกนแนวตั้ง กับเส้นแกนแนวราบ ดุลยภาพมี 2 ประเภทคือดุลยภาพแบบสมมาตรและดุลยภาพแบบผสมมากดุลยภาพแบบสมมาตรคือดุลยภาพที่มีวัตถุอยู่ด้านซ้ายและด้านขวาเส้นแกนสมมุติเหมือนกันส่วนดุลยภาพอันสมมาตรจะมีวัตถุอยู่ด้านซ้ายและด้านขวาไม่เท่ากันแต่สามารถถ่วงดุลกันได้

10) จุดเด่น หมายถึง ส่วนที่เด่นและมีความสำคัญในงานศิลปะซึ่งเกิดขึ้นจากการเน้นการรับรู้ด้วยการสัมผัสทางตาจุดเด่นในลักษณะและก็มีอำนาจตั้งงานเด่นชัดกว่าส่วนประกอบอื่นจุดเด่นใน

งานทัศนศิลป์โดยปกติมีปริมาณ 20 หรือร้อยละ 30 ของภาพตำแหน่งที่วางจุดเด่นส่วนใหญ่จะเป็นระยะกลางการพิจารณาเลือกความเด่นในงานศิลปะนับว่ามีความสำคัญในการพิจารณาส่วนประกอบของศิลปะรูปร่างรูปทรงเหล่านี้ให้มีความเด่นแตกต่างเช่นรูปทรงมีสีสดใสสีเข้มหรือแตกต่างจากสีอื่นให้รู้สึกแตกพิกลและเด่นกว่านั่น คือ การคัดเลือกสิ่งที่น่าสนใจเป็นจุดเด่น ทำให้ผู้ทำงานสามารถวางจุดเด่นตามที่ต้องการได้

11) การเน้น หมายถึง การกระทำให้ส่วนประกอบส่วนใดส่วนหนึ่งมีความเด่นชัดขึ้นหรือตัดกับส่วนประกอบอื่นๆการเน้นแบ่งออกเป็นหลายลักษณะคือ

11.1) การเน้นโดยการตัดกันหมายถึงการทำให้ส่วนประกอบส่วนใดส่วนหนึ่งแตกต่างไปจากส่วนประกอบส่วนอื่นการเน้นโดยลักษณะที่มีหลากหลายแบบเช่นการเน้นพื้นผิวขนาด 4 รูปร่างน้ำหนัก

11.2) การเน้นการแยกตัวออกไป หมายถึง การเน้นให้จุดเด่นแยกตัวออกมาจากส่วนประกอบส่วนรวม

11.3) การเน้นโดยการจัดวางตำแหน่ง หมายถึง การจัดวางจุดเด่นให้อยู่ในตำแหน่งที่น่าสนใจ

11.4) การไม่ปรากฏความเด่นชัดของจุดสนใจ หมายถึง ไม่เน้นในส่วนใดในภาพเป็นจุดเด่นแต่ใช้เนื้อหาทั้งหมดเป็นจุดเด่น

12) การทำซ้ำ หมายถึงการทำให้เพิ่มโดยการนำส่วนประกอบสำคัญของศิลปะ หรือรูปร่างรูปทรงชนิดเดียวกัน มาจัดเข้าด้วยกันอาจจะเป็นเส้น สี น้ำหนัก รูปร่างรูปทรง ในงานทัศนศิลป์สาขาจิตรกรรม การซ้ำต้องคำนึงถึงจุดเด่นและดุลยภาพการซ้ำด้วยชนิดเดียวกัน ทำให้รู้สึกธรรมดา แต่ถ้ามีหน่วยไหนหน่วยหนึ่งแตกต่างออกไป จะทำให้เกิดความรู้สึก น่าสนใจการผันแปรคือการเปลี่ยนแปลงของส่วนประกอบทางศิลปะ หรือรูปร่างรูปทรงทำให้มีความหลากหลายเพื่อลดความขัดแย้งรนในหน่วยที่ทำซ้ำ เพื่อไม่ให้เกิดความน่าเบื่อและเป็นองค์ประกอบที่น่าสนใจการผันแปรเกิดขึ้นได้หลายลักษณะ เช่น เกิดจาก 4 ทิศทาง

13) จังหวะ หมายถึงการเคลื่อนไหวที่มีจังหวะต่อเนื่องหรือหยุดเป็นช่วงอาจจะเป็นเส้นสีน้ำหนักเกิดเป็นจังหวะที่มีลักษณะการซ้ำเหมือนกัน หรือแตกต่างกันจังหวะสามารถมาใช้ได้ 3 ลักษณะคือ จังหวะซ้ำๆ กันหรือจังหวะต่อเนื่องและจังหวะก้าวหน้าการเคลื่อนไหว หมายถึง การแสดงท่าทาง รูปร่างให้เกิดการเคลื่อนไหว อาจเป็นรูปร่างรูปทรง เส้น สี บริเวณว่าง การเคลื่อนไหว ดวงตาเกิดขึ้นจากการเคลื่อนไหวลวงตา ที่แสดงการซ้ำของรูปแสดงเส้นกรอบนอก หรือมีเส้นเล็กๆ เบาๆ เป็นจำนวนมากให้เกิดภาพแสดงการเคลื่อนไหว

2.5 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับทฤษฎีสีจิตวิทยา

เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ (2549) ได้อธิบายว่า สีเป็นส่วนประกอบของศิลปะที่มีบทบาทโดดเด่นมีสี 2 ชนิด คือ สีเกิดขึ้นจากการหักเหของแสง กับสีที่เป็นวัตถุได้จากสีที่อยู่ในธรรมชาติ เช่น พืชสัตว์และธาตุสี เป็นแสงที่ปรากฏได้เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เป็นคลื่นแสงชนิดหนึ่ง เมื่อผ่านแท่งแก้วปริซึม จะแสดงการหักเหของแสงแยกเป็นสี 7 สี แต่ถ้าอยู่ในสภาพปกติ คลื่นแสงจะผสมกันอย่างกลุ่มอื่นเป็นแสงสีขาว เมื่อตกกระทบวัตถุ จะดูดซึมแสงอื่นๆ และสะท้อนสี แสงให้ตรงกับวัตถุออกมาให้เห็น

สีคู่ประกอบ หมายถึง สีที่ตรงข้ามกันในวงจรสี มี 6 คู่ได้แก่

1) สีแดงกับสีเขียว
2) สีส้มกับสีน้ำเงิน
3) สีเหลืองกับสีม่วง
4) สีเหลืองส้มกับสีม่วงน้ำเงิน
5) สีม่วงแดงกับสีเหลืองเขียว
6) สีส้มแดงกับน้ำเงินเขียว

สีข้างเคียง หมายถึงหมายถึงสีที่อยู่ใกล้ชิดกันในวงจรสีเช่นสีแดงกับสีม่วงเป็นสีที่กลมกลืนกันเป็นอันมากแต่ถ้าสีที่ห่างจากสีแดงไปเป็นม่วงน้ำเงินความกลมกลืนก็จะเริ่มลดลงและยิ่งห่างออกไปมากก็จะเกิดความขัดแย้งเช่นสีแดงกับสีเขียว

ความรู้สึกที่ได้รับจากสี

สีแดง: ให้ความรู้สึก เร่าร้อน รุนแรง อันตราย ความชั่วความเกลียด
สีฟ้า: ให้ความรู้สึก ปลอดโปร่ง แจ่มใส ปราดเปรื่อง
สีม่วง: ให้ความรู้สึก เศร้า หม่นหมอน
สีดำ: ให้ความรู้สึก ซึม น่ากลัว ลึกลับ
สีขาว: ให้ความรู้สึก บริสุทธิ์ ร่าเริง จืดชืด ว่างเปล่า

การใช้สีกลมกลืน หมายถึง การใช้สีเดียวให้เกิดความอ่อนแก่ หรือการใช้สีหลายสีที่ใกล้เคียง

การใช้สีตัดกัน หมายถึง การใช้สีตรงข้ามกันในวงจรสีหรือการใช้สีเกือบตรงข้ามกัน

ปุณณรัตน์ พิชญไพบูลย์ (2561, น. 80-90) ได้อธิบายว่า สีเป็นสิ่งเร้าที่ส่งผลต่ออารมณ์และความรู้สึก รวมทั้งการรับรู้อื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับการมองเห็น เช่น ความรู้สึกต่อ อุณหภูมิ ความอยากอาหาร กลิ่น รสชาติ สีบางสีสามารถเพิ่มหรือลดแรงดันโลหิต ส่งผลต่อภาวะความตึงเครียด ความตื่นตัว ความสนใจ และการผ่อนคลายให้บุคคลได้ การศึกษาเกี่ยวกับสีที่มีผลต่อความรู้สึกนี้ถูกนำมาใช้กับการสื่อความหมาย อย่างกว้างขวางในลักษณะทัศนธาตุตัวหนึ่ง นอกจากนี้ยังรวมถึงการรู้ความนิยมของสีตามบริบทของกระแสสังคม และเหตุการณ์ จนถึงรู้ความสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ ซึ่งต้องอาศัยประสบการณ์ศิลปะ ความไวของประสาทรับรู้ ที่เกี่ยวข้องกับสี ซึ่งจะช่วยให้บุคคลแปลและสื่อความหมายในงานศิลปะและภาพออกแบบได้อย่างเหมาะสม

สีแดง มีพลัง ร้อนแรง เกรี้ยวกราด ดุดัน
สีเหลือง สว่างไสว เจิดจ้า จินตนาการ เรื่องปัญญา
สีน้ำตาล หนักแน่น มั่นคง เป็นที่พึง เที่ยงธรรม มีเกียรติ
สีน้ำเงิน มีระเบียบ แบบแผน จารีต มั่นคง อนุรักษ์ ซื่อสัตย์ เที่ยงตรง
สีเขียว สดชื่น ชุ่มชื้น อุดมสมบูรณ์ มีชีวิตชีวา เติบโต ปลอดภัย
สีฟ้า อิสระ เสรีภาพ ปลอดโปร่ง เบิกบาน จินตนาการ แรงบันดาลใจ
สีส้ม หนุกสนาน กระตือรือร้น ตื่นเต้น กระตุ้น ปลุกเร้า เร่าร้อน
สีม่วงฟ้า พิธีกรรม ความเชื่อ จิตวิญญาณ กล้าหาญ ก้าวหน้า นวัตกรรม
สีม่วงแดง หรูหรา ภูมิฐาน สูงศักดิ์ สูงส่ง หยิ่งทะนง มีเสน่ห์ ชวนหลงใหล
สีชมพู อ่อนวัย อ่อนหวาน บอบบาง ขี้เล่น น่ารัก สดชื่น แบ่งปัน
สีขาว สะอาด บริสุทธิ์ ความดี ความจริงใจ ไร้เดียงสา โปร่งเบา นุ่มนวล ใหม่
สีดำ เงียบ สงัด อ้างว้าง ลึกลับ หวาดกลัว หดหู่ เศร้า
เทา นิ่ง ไร้อารมณ์ สงบ กดดัน หดหู่ ประนีประนอม

2.6 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับกลวิธีและเทคนิคการเขียนสีน้ำมัน

สีน้ำมัน (Oil Color) เป็นวัสดุที่ใช้ในการวาดภาพสีน้ำมัน ซึ่งเป็นเทคนิคที่ได้รับความนิยมมาตั้งแต่กว่า 500 ปีมาแล้ว โดยเป็นวิธีที่สะดวกและยืดหยุ่น ให้กับศิลปินในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรม มีลักษณะเหนียวและแห้งเร็ว สามารถเขียนทับซ้อนกันได้หลายครั้ง โดยไม่จำกัดสีน้ำมันทำจากการผสมสารสีกับน้ำมันพืช เช่น น้ำมันลินสีดหรือสน ซึ่งจะช่วยให้สีแห้งได้และสามารถเกาะติดกับพื้นผิวได้ดี สีบางชนิดอาจต้องใช้ชี้ผึ้ง หรือสารเร่งให้แห้งเร็ว เพื่อให้การแห้งเกิดขึ้นรวดเร็วขึ้น ในปัจจุบันสีน้ำมันมักบรรจุในหลอดและสามารถบีบออกมาใช้ได้ง่าย โดยไม่จำเป็นต้องใช้วิธีการบดสีด้วยมือเหมือนในอดีต สีน้ำมันเป็นวัสดุที่มีความหลากหลายในการใช้งาน สามารถผสมและระบายได้ทั้งแบบทึบแสงหรือโปร่งแสง ทำให้ศิลปินสามารถสร้างงานจิตรกรรมได้ทั้งในขนาดใหญ่และขนาดเล็ก สีน้ำมันจึงเป็นวัสดุศิลปะ ที่ได้รับความนิยมสูงสุดและมีขายทั่วไปในตลาดโลก

จิตรกรรมสีน้ำมัน

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสามารถถ่ายทอดความรู้สึกและเรื่องราวผ่านภาพที่มีความหมายลึกซึ้ง ซึ่งบางครั้งผู้ชมอาจตีความผลงานไม่ตรงกับเจตนาของศิลปิน เช่น การตีความผลงานของวินเซ็นต์ แวนโก๊ะห์ ว่าเป็นการแสดงออกจากจิตใต้สำนึก แทนที่จะเป็นการแสดงความรู้สึกจริงของศิลปิน ซึ่งมีคำกล่าวว่า “มีเส้นบางๆ กั้นอยู่ระหว่างความเป็นอัจฉริยะกับความบ้า” เพื่อให้เข้าใจตรงกันระหว่างผู้สร้างและผู้เสพ ศิลปินในปัจจุบันจึงมักจะอธิบายแนวความคิด (Concept) ของงานไว้ด้วย เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจได้ดีขึ้น จิตรกรรมเป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยการใช้สีระบายลงบนพื้นผิวรองรับที่เหมาะสม เช่น สีน้ำมัน สีฝุ่น หรือสีน้ำ ซึ่งต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้ได้ความงามและเอกลักษณ์เฉพาะตัว

หน้าที่ของผลงานจิตรกรรมมีหลายประการ เช่น การถ่ายทอดสุนทรียภาพ บันทึกเหตุการณ์ สถานที่ หรือบุคคลเพื่ออนุสรณ์ และการใช้ประกอบกับศิลปกรรมประเภทอื่น เช่น จิตรกรรมฝาผนัง หรืองานออกแบบต่างๆ โดยเฉพาะจิตรกรรมสีน้ำมัน ซึ่งเป็นผลงานที่ใช้สีน้ำมัน (Oil Color) เป็นวัสดุหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้เครื่องมือ เช่น พู่กันและเกรียง ระบายลงบนผ้าใบที่ตึง (Canvas)จิตรกรรมสีน้ำมันมีการพัฒนามายาวนานกว่า 100 ปี โดยเริ่มจากการทดลองของศิลปินในคริสต์ศตวรรษที่ 14-16 จากการใช้สีฝุ่นผสมไข่ ซึ่งไม่สามารถแสดงความรู้สึกของศิลปินได้อย่างที่ต้องการ จึงมีการทดลองผสมผสานน้ำมันและยางไม้กับสีฝุ่นเพื่อสร้างผลลัพธ์ที่ดีกว่า ต่อมาในคริสต์ศตวรรษที่ 15 ศิลปินได้พัฒนาให้การใช้สีน้ำมันสามารถแสดงความเคลื่อนไหวและความลื่นไหลของสีได้ดียิ่งขึ้น ศิลปินคนแรกที่ใช้สีน้ำมันบนผ้าใบในประวัติศาสตร์ที่บันทึกไว้ คือ เวลาสเกซ แต่การวิวัฒนาการของสีน้ำมันในยุคต่อมา สามารถเห็นได้จากผลงานของ โจวันนี เบลลีนี ที่เริ่มจากการใช้สีฝุ่นผสมไข่ จนถึงการใช้สีน้ำมันที่พัฒนาเต็มรูปแบบในช่วงหลัง โดยเขาเป็นหนึ่งในผู้ที่ช่วยผลักดันการใช้สีน้ำมันให้สมบูรณ์แบบในศิลปะสมัยใหม่

วัสดุอุปกรณ์เขียนสีน้ำมัน

1) สีน้ำมัน (Oil Color) คือ สีที่ทำจากการผสมผงสีเข้ากับขี้ผึ้ง (Beeswax) และน้ำมันที่สกัดจากพืช เช่น น้ำมันลินสีด (Linseed Oil), น้ำมันเมล็ดปอ (Poppyseed Oil), หรือ น้ำมันถั่วเหลือง (Soybean Oil) โดยสามารถใช้สีน้ำมันที่บรรจุในหลอดได้สะดวก ตัวสีน้ำมันมีบทบาทสำคัญในการสร้างรูปทรง แสงเงา และสีสันบนผ้าใบหรือวัสดุรองรับอื่น ๆ

2) สีน้ำมันแบบต่าง ๆ และตัวทำละลาย

น้ำมันลินสีด (Linseed Oil)

- สกัดจากเมล็ดของต้นแฟล็กซ์ (Flax)
- ช่วยให้สีลื่นและสามารถระบายได้ง่าย
- เมื่อแห้งจะมีฟิล์มบางเคลือบผิวภาพ ทำให้ภาพมีลักษณะมันเงาและทนทาน
- น้ำมันลินสีดมีราคาถูกและหาซื้อได้ง่าย แต่หลังจากระยะเวลานานอาจจะเปลี่ยนเป็นสีเหลืองหรือสีน้ำตาล

น้ำมันสน (Turpentine Oil)

- เป็นตัวทำละลายชนิดแรง
- ไม่ค่อยใช้ผสมกับสีน้ำมันโดยตรง แต่จะใช้ในการล้างพู่กัน หรือผสมกับน้ำมันลินสีดเพื่อทำให้สีน้ำมันแห้งเร็วขึ้นและลดความหนืด

ลิควิน (Liquin Medium)

- ใช้ผสมกับสีน้ำมันเพื่อให้สีไม่เหนียวหนืดและระบายง่าย
- ช่วยในการเกลี่ยสีและสร้างรายละเอียดของภาพ
- สามารถทำให้สีบางใสขึ้นและใช้ในงานที่ต้องการความโปร่งใส
- ช่วยให้สีแห้งเร็ว

3) พู่กัน (Brush)

พู่กันสำหรับระบายสีน้ำมันจะมีขนที่แข็งกว่าพู่กันสีน้ำ เนื่องจากน้ำมันมีความหนืดและเหนียว จึงต้องใช้พู่กันที่มีแรงสปริงของขนฟูกันในการระบาย สีที่ใช้จะมีคุณสมบัติหนืด ซึ่งต้องเลือกพู่กันให้เหมาะสมเพื่อหลีกเลี่ยงความเสียหายจากน้ำมันสนและน้ำมันลินสีดที่อาจทำให้พู่กันเสียหายได้

พู่กันสีน้ำมันมี 3 แบบหลัก ได้แก่

พู่กันแบน ใช้สำหรับระบายพื้นที่กว้าง มีที่ระบายจะมีลักษณะเรียบและแบน

พู่กันกลม ใช้สำหรับระบายรายละเอียด หรือ บริเวณที่แคบสีที่ระบายจะมีลักษณะไม่เรียบมาก

พู่กันพิเศษ เช่น พู่กันรูปพัด หรือพู่กันปลายแตก ใช้เพื่อสร้างลักษณะผิวที่แตกต่างจากปกติในการระบาย

4) แผ่นระนาบรองรับ (Canvas)

แผ่นระนาบรองรับคือพื้นผิวที่ใช้สำหรับการระบายสีหรือวัสดุต่างๆ เพื่อสร้างผลงานศิลปะ ในการทำงานศิลปะนั้น ศิลปินสามารถใช้วัสดุหลากหลายชนิดในการรองรับ แต่แคนวาส (Canvas) ซึ่งทำจากผ้าใบเป็นวัสดุที่ได้รับความนิยมสูงสุด โดยในอดีตศิลปินจะใช้ผ้าใบที่ม้วนอยู่บนโครงไม้ที่เรียกว่า "สะดึง" (Scradle) เพื่อสะดวกในการพกพาไปวาดภาพที่สถานที่ต่างๆ เมื่อเสร็จงานและภาพแห้งแล้ว ศิลปินสามารถเลาะผ้าใบม้วนเก็บได้อย่างง่ายดาย

5) จานผสมสี (Plate)

ควรมีขนาดพอเหมาะกับขนาดผลงานที่ว่าเช่นหากวาดภาพใหญ่พื้นที่ของจานผสมสีก็ควรใหญ่เพื่อมีพื้นที่สำหรับผสมสีที่เพียงพอ

6) ขาหยั่ง

ขาหยั่งเป็นอุปกรณ์ที่ช่วยให้การวาดภาพสะดวกสบายมากขึ้นหากไม่ใช้ขาอย่างผู้ว่าอาจจะใช้วัสดุรับรอง canvas แทนก็ได้

7) อุปกรณ์อื่นๆ

ผ้ากันเปื้อน ผ้าเช็ดสี เช็ดชู่ ผงซักฟอกหรือแชมพู ไว้สำหรับล้างพู่กันเมื่อเลิกงาน (อนันต์ ประภาโส, 2548, น. 8-13)

เทคนิคสีน้ำมัน

Underpainting คือ การระบายสีในขั้นตอนแรกโดยการสร้างชั้นสีรองพื้น (หรือที่เรียกว่า Colored Ground) เพื่อใช้เป็นพื้นฐานสำหรับการระบายสีชั้นต่อไป เทคนิคนี้ช่วยให้ศิลปินสามารถสร้างมิติและรายละเอียดในงานศิลปะได้ โดยทั่วไปแล้วจะทำการระบายสีในชั้นล่างจากสีที่ค่อนข้างอ่อนเพื่อให้เห็นสีพื้นพื้นเดิมในชั้นบน เช่น การไล่ระดับสีหรือเพิ่มการทำมิติในภาพ รวมถึงการใช้สีที่มีความเข้มข้นมากขึ้นในขั้นตอนถัดไป

ในช่วงยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา (Renaissance) ศิลปินใช้การระบายสีผิวเนื้อคนด้วยสีอุ่น เช่น สีเหลืองหรือสีน้ำตาล และในการระบายพื้นหลังอาจใช้สีเขียว สีน้ำเงิน หรือสีม่วง ขณะที่ศิลปะเยอรมันนิยมใช้สีชมพู สีเหลือง หรือสีขาวบนพื้นสีเขียวอ่อนและสีน้ำตาลอมแดง (โกศล พิณกุล, 2543, น. 24)

2.7 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปินและข้อมูลทางศิลปกรรม

ประวัติศิลปิน
ชื่อ: Marco Melgrati
ที่อยู่: Milan
วันเกิด: 27 สิงหาคม 1984 อายุ 41

การศึกษา: -

Marco Melgrati เป็นนักออกแบบกราฟิกและนักวาดภาพประกอบจากอิตาลี มีชื่อเสียงในด้านการสร้างสรรค์ภาพประกอบที่มีสไตล์เฉพาะตัว ผลงานของเขามักจะมีลักษณะเป็นการแสดงออกถึงแนวคิดที่มีความหมายลึกซึ้งหรือมีการวิพากษ์วิจารณ์สังคมในรูปแบบที่เข้าใจง่ายและเป็นเอกลักษณ์ Marco ได้รับการยอมรับในวงการออกแบบกราฟิกและภาพประกอบทั่วโลก และได้ทำงานร่วมกับลูกค้าและแบรนด์ใหญ่ๆ รวมถึงการสร้างภาพประกอบสำหรับหนังสือ, นิตยสาร, โฆษณา, และโปรเจกต์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเชิงศิลป์ โดยผลงานของเขามักจะมีการเล่นกับความคิดเชิงสัญลักษณ์และภาพที่นำเสนอในลักษณะของการเล่าเรื่องที่สะท้อนถึงปัญหาหรือความตื่นตัวในสังคม

ประวัติการแสดงงาน

2018 - นิทรรศการ Depression Contour ที่แกลเลอรี่ ศุภโชค ดิ อาร์ตเซ็นเตอร์ (ประเทศไทย)

ผลงานของศิลปิน

ภาพที่ 2.2 ภาพแสดง : ผลงานศิลปิน Marco Melgrati
ชื่อภาพ: Sexual Harassment
เทคนิค: Digital Art
ที่มา : เข้าถึงได้จาก https://www.catdumb.com/old/?p=1036708

แนวความคิด

การคุกคามทางเพศและการเปิดเผยในปี 2017 การคุกคามทางเพศอาจถูกซ่อนไว้ในภาพที่เราเห็น

การวิเคราะห์ทัศธาตุ และองค์ประกอบศิลปะ

1) เส้น (Line) ภาพใช้เส้นแตกที่คล้ายกระจกแตกเพื่อสร้างความรู้สึกของความเปราะบางและการแตกร้าว ซึ่งสื่อถึงการคุกคามทางเพศ

2) สี (Color)ใช้สีที่ตัดกันอย่างชัดเจน โดยเฉพาะการเปลี่ยนจากโทนสีอ่อนของตัวละครหลักไปเป็นสีแดงเข้มภายในรอยแตก สื่อถึงความรุนแรง ความขัดแย้ง หรืออารมณ์ที่ซ่อนอยู่ภายใต้ภาพลักษณ์ภายนอก

3) รูปร่างและรูปทรง (Shape & Form) ตัวละครถูกวาดในลักษณะคล้ายแอนิเมชันคลาสสิก แต่ภายในรอยแตกมีรูปทรงที่ดูแข็งกระด้างกว่าปกติ เพื่อสะท้อนถึงความจริงที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังภาพลักษณ์อันสวยงาม

4) พื้นผิว (Texture) พื้นผิวของภาพมีลักษณะเรียบในส่วนของฉากหน้า แต่รอยแตกให้ความรู้สึกของพื้นผิวที่แตกเป็นเสี่ยง ๆ ซึ่งเพิ่มอารมณ์ความรุนแรงให้กับภาพ

5) น้ำหนักและแสงเงา (Value & Light) มีการใช้เงาและน้ำหนักสีที่แตกต่างกันเพื่อสร้างความลึกในรอยแตก และเน้นให้พื้นที่ภายในแตกต่างจากภาพลักษณ์ภายนอก

ศิลปินใช้ทัศนธาตุเพื่อสร้างความขัดแย้งระหว่างโลกแห่งเทพนิยายกับความเป็นจริง แสดงให้เห็นว่าภายใต้ภาพลักษณ์ที่สวยงามอาจมีความรุนแรงและความจริงที่ไม่น่าพึงพอใจซ่อนอยู่ ภาพนี้สะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศที่เกิดขึ้นจริง

การสร้างสรรค์งานเฉพาะตัวศิลปิน: ศิลปินมีการสร้างงานสะท้อนสังคมในปัญจุบัน สังคมโซเชียล กระแสต่างในปัจจุบัน เป็นการเขียนงานกราฟิกภาพประกอบ

จากอิทธิพลของศิลปินผู้วิจัยได้รับอิทธิพล การใช้โทนสีแดงตัดกับสีฟ้าทำให้ภาพดูตัดกัน และส่วนของสีแดงเป็นสิ่งที่ช่วยบ่งบอกถึงอันตรายและเรื่องการโดนคุกคามทางเพศที่อาจจะเกิดขึ้นได้ในสังคมทำให้ภาพดูโดดเด่นขึ้นมา

ประวัติศิลปิน
ชื่อ: marta zubieta
ที่อยู่: Spain
วันเกิด: -
การศึกษา: UWE Bristol

Marta Zubieta เป็นศิลปิน นักวาดภาพประกอบ และนักวาดภาพฝาผนังชาวสเปน ได้รับแรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมป๊อปยุค 90 ศิลปะไซไฟ และศิลปะเหนือจริง รวมถึงนิทานพื้นบ้านละตินอเมริกา ผลงานมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดดเด่นด้วยสีสันสดใสที่มักนำเสนอหัวข้อที่ลึกซึ้งและสะท้อนปัญหาของวัฒนธรรมคนรุ่นมิลเลนเนียลเธอเริ่มต้นอาชีพด้วยการออกแบบโปสเตอร์ให้กับวงดนตรีในบริสตอลและสร้างโลโก้ให้กับวงดนตรีท้องถิ่น ต่อมาได้พัฒนาสไตล์ศิลปะที่ผสมผสานสีพาสเทลและองค์ประกอบเหนือจริง กระบวนการสร้างสรรค์ของ Zubieta เริ่มต้นจากไอเดียหรืออารมณ์ที่เธอสัมผัสในชีวิตประจำวัน เธอใช้ศิลปะเป็นวิธีแสดงออกถึงความกังวลและความวิตกกังวลของเธอ โดยมักใช้สีสันสดใสเพื่อนำเสนอแนวคิดที่ซับซ้อนและบางครั้งก็มีความมืดหม่นแฝงอยู่ นอกจากงานศิลปะดิจิทัลแล้ว เธอยังมีผลงานจิตรกรรมฝาผนังและออกแบบสินค้าศิลปะ นอกจากนี้ เธอยังอยู่ระหว่างการเขียนนิยายภาพเกี่ยวกับความสัมพันธ์ออนไลน์และผลกระทบที่มีต่อสุขภาพจิตของคนยุคปัจจุบัน

ประวัติการแสดงงาน

1) Swindon Paint Fest 2024 – งานเทศกาลที่รวมศิลปินจากหลากหลายประเทศมาร่วมสร้างสรรค์งานศิลปะบนท้องถนน

2) Weston Walls 2024 – งานร่วมกับ Upfest Gallery เพื่อสนับสนุนศิลปะใน Weston-super-Mare

3) Heart Of The Tribe Winter Exhibition 2023 – งานนิทรรศการที่จัดขึ้นในเมือง Glastonbury

4) Cass Arts Open Walls 2023 – นิทรรศการที่นำเสนองานจิตรกรรมที่คัดเลือกจากศิลปินต่างๆ

5) Upfest 2022 – เทศกาลศิลปะบนกำแพงที่มีชื่อเสียงในเมือง Bristol

6) Black Swan Arts Summer Exhibition 2022 – งานนิทรรศการฤดูร้อนที่จัดขึ้นใน Black Swan Arts

ผลงานของศิลปิน

ภาพที่ 2.3 ภาพแสดง : ผลงานศิลปิน marta zubieta
ชื่อภาพ: *Down the Rabbit Hole*
เทคนิค: Digital Art
ข้อมูลจาก: เข้าถึงได้จาก
https://www.thecollector.com/pop-surrealist-artists-noise-lowbrow-art

แนวความคิด

ภาพนี้สะท้อนถึงภาวะที่มนุษย์ถูกครอบงำโดยสื่อดิจิทัลและโฆษณา ซึ่งควบคุมความคิด พฤติกรรม และการบริโภคของเรา ทำให้เราค่อยๆ จมดิ่งลงไปโดยไม่รู้ตัว เป็นการวิพากษ์สังคมสมัยใหม่ผ่านภาพแนวป็อปเซอร์เรียลลิสม์ที่ดูสดใสแต่แฝงความหมายลึกซึ้ง

การวิเคราะห์ทัศธาตุ และองค์ประกอบศิลปะ

1) เส้น (Line): ใช้เส้นหนาและเส้นนำสายตาเพื่อเน้นจุดสนใจ ตัวอักษรและองค์ประกอบดิจิทัลสร้างเส้นนำสายตาให้ผู้ชมโฟกัสที่ตัวละครหลัก

2) รูปร่างและรูปทรง (Shape & Form): ผสมผสานรูปทรงเรขาคณิตจากป้ายโฆษณากับรูปทรงอิสระของตัวละครและกระต่าย ทำให้เกิดความขัดแย้งและดึงดูดสายตา

3) สี (Color): ใช้สี นีออนสดใส เช่น ฟ้า ชมพู เหลือง และม่วง ซึ่งให้ความรู้สึกไซเบอร์-อนาคต และใช้คู่สีตัดกันแรงเพื่อเน้นอารมณ์ของภาพ

4) แสงเงา (Light & Shadow): ใช้เงาแบบแบน (Flat Shadows) ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของ Pop Surrealism ทำให้ภาพดูเหมือนการ์ตูนแต่ยังคงแฝงความหมายลึกซึ้ง

5) ขนาดและสัดส่วน (Size & Proportion): ตัวละครหลักมีขนาดใหญ่กว่าส่วนอื่น ทำให้เป็นจุดเด่น ส่วนองค์ประกอบรอบข้างมีขนาดแตกต่างกันเพื่อสร้างมิติและความรู้สึกอึดอัด

6) จังหวะและการเคลื่อนไหว (Rhythm & Movement): ตัวละครที่ลอยอยู่และองค์ประกอบที่กระจัดกระจายสร้างความรู้สึกของการจมดิ่งลงไปในโลกดิจิทัล

การสร้างสรรค์งานเฉพาะตัวศิลปิน: ศิลปินสร้างงานแนวป๊อปเซอร์เรียลลิสม์และจะใช้สีสันสดใสมีการสื่อถึงความทันสมัยในยุคปัจจุบัน

จากอิทธิพลของศิลปินผู้วิจัยได้รับอิทธิพลการสร้างสรรค์จากงานศิลปะป๊อปเซอร์เรียลลิสม์และการสื่อถึง ยุคโซเชียลโลกออนไลน์ในปัจจุบัน

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ณัฐพล บุญทอง (2565) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ประสบการณ์การคุกคามทางเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์และแนวทางป้องกันการศึกษาเชิงคุณภาพแบบผสานวิธี โดยนำเสนอผลการศึกษาการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย จากประสบการณ์การคุกคามทางเพศบนเครือข่ายสื่อสังออนไลน์ที่แตกต่างกัน 6 รูปแบบ ดังนี้

1) การแอบบันทึกภาพเปลือยของผู้อื่น เป็นวิธีการสื่อสารบนเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ โดยผู้คุกคามใช้กลวิธีในการ หลอกล่อเพื่อให้คู่สนทนาส่งรูปภาพหรือเปิดเผย หน้าจอผ่าน การสนทนาผ่านกล้อง (Video Call) โดยมีลักษณะอยู่ในสภาพเปลือยหรือมีการเปิดเผยอวัยวะระบุเพศในบางส่วน จากนั้นผู้คุกคามทางเพศได้ทำการบันทึกรูปภาพหรือสื่อที่ถูกนำเสนอโดยไม่ได้แจ้งหรือบอกกล่าวกับคู่สนทนา หลังจากนั้นผู้คุกคามทางเพศได้นำรูปภาพสื่อ ดังกล่าวส่งต่อไปยังบุคคลอื่นบนเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์

2) การเหยียดเพศ เป็นวิธีการสื่อสารบนเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งมีผู้คุกคามทางเพศเป็นผู้สื่อสาร โดยใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อการสร้างตัวอักษรกลุ่มคำในการให้ความหมายที่แสดงถึงการดูถูก ดูแคลน ดูหมิ่น เหยียดหยาม โดยมุ่งเป้าไปที่ประเด็นเรื่องเกี่ยวกับเพศของคู่สนทนา หรือรูปแบบการใช้เครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์โดยใช้การการบันทึกข้อมูลรูปภาพ ข้อความความสถานะของผู้ถูกคุกคามทางเพศที่ผู้คุกคามบังเอินพบเห็นในขณะการใช้งานเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ แล้วน าประเด็นเหล่านั้นส่งต่อเข้าไปในกลุ่ม โดยผู้คุกคามทางเพศ และสมาชิกในกลุ่มต่างร่วมกันดูถูก ดูแคลนผู้ถูกคุกคาม นอกจากนั้นการเหยียดเพศยังรวมไปถึงการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ของผู้ถูกคุกคาม โดยมีเนื้อหา หรือการตีความที่มุ่งเป้าในลักษณะดูถูก ดูแคลนในประเด็นเกี่ยวกับเรื่องทางเพศ

3) ตัดต่อรูปภาพทางเพศของผู้อื่น เป็นการใช้เครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเข้าถึงรูปแบบของการคุกคามทางเพศโดยผู้คุกคามทางเพศเข้าถึงข้อมูลรูปภาพภาพถ่ายของผู้ถูกคุกคามทางเพศผ่านเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์โดยผู้ปกครองทางเพศได้เลือกรูปภาพเพื่อจะนำไปใช้ในการดัดแปลงตัดต่อรูปภาพทางเพศโดยเน้นการดัดแปลงภาพที่สื่อไปในความหมายเกี่ยวกับทางเพศจากนั้นจึงน ารูปภาพดังกล่าวกลับมาเผยแพร่ลงบนเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์

4) เปิดวาร์ปข้อมูลเรื่องทางเพศของผู้อื่น เป็นรูปแบบการคุกคามทางเพศลักษณะหนึ่ง โดยผู้คุกคามกระทำการโดยเปิดเผยข้อมูลซึ่งสามารถยืนยันหรือระบุตัวตนของผู้ถูกกระทำโดยเปิดเผยข้อมูลซึ่งเกี่ยวข้องกับประเด็นเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ

5) กระจายข่าวเรื่องเพศของผู้อื่น รูปแบบการคุกคามทางเพศ ซึ่งผู้คุกคามเป็นผู้รับรู้หรือมีข้อมูลเรื่องในประเด็นในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเรื่องทางเพศของผู้ถูกคุกคาม โดยผู้คุกคามเลือกนำเสนอข้อมูลเหล่านั้นให้กับผู้อื่นได้รับรู้ผ่านช่องทางเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์

6) ติดตามสืบเรื่องทางเพศของผู้อื่น เป็นลักษณะของการคุกคามทางเพศโดยผู้คุกคามให้ความสนใจพฤติกรรมทางเพศของผู้ถูกคุกคามเป็นพิเศษโดยพยายามสอบถาม และสังเกตการณความเคลื่อนไหว รวมถึงบุคคลที่เข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้ถูกคุกคาม โดยกระจายข่าวบอกเพื่อนคนอื่นภายในกลุ่มให้เข้ามามีส่วนร่วมในการสังเกตและรายงานพฤติกรรมของผู้ถูกคุกคาม

ภัทรธิดา ชัยเพชรและพิมลพรรณ ไชยนันท์ (2564) ได้ทำงานวิจัยเรื่อง การคุกคามทางเพศในสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า ผู้รับสารสามารถรับรู้ถึงการคุกคามทางเพศผ่านคำพูด การแสดงความเห็นเกี่ยวกับรูปร่าง หน้าตา หรือการแต่งกาย ที่มีลักษณะล่วงเกินและรุกล้ำ โดยเฉพาะในกลุ่มเพศหญิง มองว่าเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและน่ารังเกียจ ขณะที่เพศชายบางส่วนกลับมองว่าเป็นสิ่งที่อาจเกิดขึ้นได้เนื่องจากเป็นพื้นที่สาธารณะ อย่างไรก็ตาม ผู้รับสารส่วนใหญ่ทั้งชายและหญิงเห็นตรงกันว่า การปล่อยให้การคุกคามทางเพศกลายเป็นเรื่องปกติในสื่อออนไลน์เป็นสิ่งที่ไม่ควรเกิดขึ้น และควรมีแนวทางแก้ไข โดยเสนอว่า ควรมีความร่วมมือจาก 3 ฝ่าย ได้แก่ 1. ผู้ใช้สื่อ ที่ควรมีจิตสำนึกในการใช้งาน 2. ผู้ให้บริการสื่อ ที่ต้องรับผิดชอบต่อเนื้อหาในพื้นที่ของตน 3. ภาครัฐ ที่ควรมีบทบาทในการออกกฎหมายและนโยบายควบคุม

จอมพล พิทักษ์สันตโยธิน (2563) ได้ทำวิจัยเรื่อง การคุกคามทางเพศบนอินเทอร์เน็ต ศึกษาเปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายในประเทศไทยอังกฤษและสาธารณรัฐเกาหลี พบว่า การคุกคามทางเพศในโลกออนไลน์เป็นปัญหาสำคัญที่เกิดขึ้นในหลายประเทศทั่วโลก ซึ่งส่งผลกระทบต่อทั้งจิตใจและร่างกายของเหยื่อ หลายประเทศได้นำกฎหมายอาญามาใช้เป็นเครื่องมือหลักในการป้องกันและลงโทษผู้กระทำความผิด เพื่อไม่ให้การคุกคามทางเพศบนอินเทอร์เน็ตกลายเป็นภัยต่อสังคม โดยเฉพาะในสามประเทศที่ศึกษา พบว่าต่างก็มีบทบัญญัติทางกฎหมายที่สามารถนำมาใช้จัดการกับการคุกคามทางเพศในโลกไซเบอร์ได้ค่อนข้างครอบคลุม แม้ประเทศไทยจะยังไม่มีกฎหมายเฉพาะในเรื่องนี้ แต่ก็ยังสามารถใช้บทบัญญัติบางมาตราในประมวลกฎหมายอาญามาปรับใช้กับกรณีการคุกคามทางเพศบนอินเทอร์เน็ตได้ในระดับหนึ่ง

ณัทธร ตัณฑ์สุรัตน์ (2561) ทำงานวิจัยเรื่อง การคุกคามทางเพศออนไลน์เสมือนจริง ศึกษาประเด็นของการคุกคามทางเพศออนไลน์ในรูปแบบของภาพและภาษา ผ่านประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมออนไลน์ ที่ยังขาดความเข้าใจและถูกมองข้ามกับภัยที่เกิดขึ้น ถ่ายทอดความรู้สึกออกมาทางแนวคิดที่ส่งผลกระทบทางจิตใจ ที่แสดงออกถึงความรู้สึกกังวล หดหู่ ในรูปแบบงานศิลปะแบบ

ศิลปะวิดีทัศน์ (Video Art) การสร้างผลงานแบบประติมากรรมจัดทำเป็นสื่อสร้างโลกเสมือนจริงออนไลน์ (Online Virtual Reality) สะท้อนภัยคุกคามทางเพศออนไลน์

บารเมษฐ์ ดวงพร (2559) ทำงานวิจัยเรื่อง การคุกคามทางสื่อออนไลน์ต่อนักศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ พบว่า เฟซบุ๊ก เป็นแพลตฟอร์มที่นักศึกษาใช้งานมากที่สุด เพื่อพูดคุยกับเพื่อน โพสต์รูป คลิปวิดีโอ และสเตตัส โดยใช้งานผ่าน สมาร์ทโฟน ซึ่งได้รับความนิยมสูงสุดเพราะสะดวกและใช้งานง่าย การวิจัยยังระบุปัจจัยที่ส่งผลต่อการคุกคามทางสื่อออนไลน์ในนักศึกษา 5 ด้าน ได้แก่:

1. ปัจจัยส่วนบุคคล กลุ่มที่คุกคามรุนแรงน้อยมักโพสต์ภาพหลุดเพื่อทำให้เหยื่ออับอาย ส่วนกลุ่มที่คุกคามรุนแรงมากมักข่มขู่หรือโพสต์ให้เหยื่อเสื่อมเสียชื่อเสียง
2. ปัจจัยด้านสังคม “เพื่อน” เป็นผู้มีอิทธิพลสูงในการก่อให้เกิดพฤติกรรมคุกคาม เนื่องจากการล้อเลียนกันในกลุ่มเพื่อนทำให้เกิดการเลียนแบบ
3. ปัจจัยด้านเทคโนโลยีทนักศึกษาทั้งสองกลุ่มใช้สมาร์ทโฟนเป็นอุปกรณ์หลักในการเข้าถึงสื่อออนไลน์
4. ปัจจัยด้านจิตวิทยา ผู้กระทำหลายคนเคยตกเป็นเหยื่อมาก่อน เช่น เคยถูกโพสต์ประจานหรือเผยแพร่ภาพลับ จึงเกิดความอับอายและโกรธแค้นจนกลายเป็นผู้คุกคาม
5. ปัจจัยด้านครอบครัว – ความกดดันในครอบครัว เช่น การถูกคาดหวังเรื่องเรียน หรือปัญหาครอบครัว ทำให้บางคนระบายความเครียดผ่านการคุกคามผู้อื่นในโลกออนไลน์

สรุปได้ว่าจากงานวิจัยที่ศึกษาพบว่าการคุกคามทางเพศในสื่อสังคมออนไลน์มีหลายรูปแบบ เช่น การแอบบันทึกภาพเปลือย, การเหยียดเพศ, การตัดต่อภาพทางเพศ, การเปิดเผยข้อมูลทางเพศของผู้อื่นและการกระจายข่าวเรื่องเพศซึ่งมาช่องทางต่างๆในโลกออนไลน์ที่สามารถติดต่อสื่อสารแสดงตัวตนทำให้ผู้ไม่หวังดีสามารถเข้ามาก่อกวนคุกคามของผู้ตกเป็นเหยื่อได้ การคุกคามเหล่านี้ส่งผลกระทบทั้งด้านจิตใจและร่างกายของเหยื่อ ผู้รับสารทั้งเพศชายและหญิงเห็นว่าเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและควรมีการแก้ไขผ่านความร่วมมือจากผู้ใช้สื่อ, ผู้ให้บริการสื่อ และภาครัฐ โดยการใช้กฎหมายและมาตรการที่เหมาะสม การศึกษายังพบว่าการคุกคามออนไลน์เกิดจากหลายปัจจัย เช่น ปัจจัยส่วนบุคคล, สังคม, เทคโนโลยี, จิตวิทยา และครอบครัว

2.9 สรุปแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ ทั้ง 2 ชิ้นงาน ตั้งอยู่บนพื้นฐานแนวคิดเรื่อง “ภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์” ด้วยรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ สื่อสารความหมายเกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบันบนโลกออนไลน์ ให้เห็นถึงภาพสะท้อนของอารมณ์ความรู้สึก เศร้า เสียใจ หวาดกลัวของเหยื่อที่ถูกกระทำ และสะท้อนให้เห็นปีศาจไซเบอร์ผู้ไม่หวังดีที่ก่อเกิดการคุกคามเพื่อเตือนสติและตระหนักถึงเรื่องนี้ โดยการศึกษาหลักทฤษฎีเกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศและรูปแบบที่เกิดขึ้นมีการจัดองค์ประกอบ โดยใช้หลักทฤษฎีทัศนศิลป์และจิตวิทยาของสีในรูปแบบงานเซอร์เรียลลิสม์เพื่อมาถ่ายทอดผ่านงานจิตรกรรม

องค์ประกอบของภาพในรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ ได้แก่ ตุ๊กตามนุษย์ ปีศาจ เครื่องมือสื่อสาร และเครื่องมือดิจิตอล

ตุ๊กตามนุษย์ หรือ ผู้หญิงที่มีลักษณะเป็นตุ๊กตา แทนถึงความเบาะบางและการมองผู้หญิงที่ถูกกระทำเป็นเพียงของเล่น

ปีศาจ หรือ ปีศาจของโลกไซเบอร์ที่มีหลากหลายรูปแบบ ทั้งปีศาจในรูปลักษณ์ที่เป็นมนุษย์ที่น่ากลัวด้วยหน้าตาและลักษณะที่สื่อถึงความเป็นปีศาจ และปีศาจหน้าจอเครื่องมือดิจิตอลที่มีดวงตาหลากหลายดวง

เครื่องมือสื่อสารและเครื่องมือดิจิตอล เกินลักษณะของเครื่องมือที่ใช้สื่อสารผ่านอินเตอร์เน็ต เช่น โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ และลำแสงดิจิตอลรวมถึงเซ็นเซอร์ที่แสดงถึงโลกออนไลน์

แนวคิดในการสร้างงาน

ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับความหมายของการคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์และพฤติกรรมที่เข้าข่ายการคุกคามทางเพศในโลกออนไลน์ พบว่า ลักษณะของพฤติกรรมที่จัดอยู่ในภัยคุกคามทางเพศ ได้แก่ การเหยียดเพศ การลวนลามทางเพศ การข่มขู่ทางเพศ การกรูมมิ่งและการแบล็คเมล นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ รูปแบบการ์ตูน สะท้อนความคิดเกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์

การจัดวางองค์ประกอบศิลป์

ผลงานชิ้นที่ 1

ผลงานชิ้นที่1 มีการจัดวางองค์ประกอบให้ตุ๊กตามนุษย์อยู่ตรงกลางด้วยวรรณะสีร้อนเพื่อให้ตัดกับบรรยากาศวรรณะสีเย็น ที่ได้รับอิทธิพลมาจากภาพ Sexual Harassment ของศิลปิน Marco Melgrati และมีการใช้หลักองค์ประกอบศิลป์มาใช้ในงานรวมถึงการนำกลวิธีและเทคนิคของสีน้ำมัน Underpainting มาใช้ในงานเพื่อควบคุมน้ำหนักแสงเงาในงานจิตรกรรม

ผลงานชิ้นที่ 2

ผลงานชิ้นที่2 มีการจัดวางองค์ประกอบให้มีปีศาจทั้งสามตัวอยู่ล้อมตุ๊กตามนุษย์และใช้สีตรงกลางด้วยสีสดที่สื่อถึงของเครื่องมือดิจิตอลและแนวคิดเกี่ยวกับสื่อดิจิตอลที่ครอบงำเราอยู่ที่ได้รับอิทธิพลมาจากภาพ Down The Rabbit Hole ของศิลปิน Marta Zubieta และมีการใช้หลักองค์ประกอบศิลป์มาใช้ในงานรวมถึงการนำกลวิธีและเทคนิคของสีน้ำมัน Underpainting มาใช้ในงานเพื่อควบคุมน้ำหนักแสงเงาในงานจิตรกรรม

ลักษณะเฉพาะตัวของผู้วิจัยในการสร้างงาน

มีการสร้างงานป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ โดยผู้วิจัยจะใช้องค์ประกอบของภาพส่วนใหญ่เป็นปีศาจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาแทนผู้ไม่หวังดีที่คุกคามทางโลกออนไลน์มีลักษณะรูปลักษณ์น่าตาที่น่ากลัวตาโปนโตเกินจริงมีรูปลักษณ์ใบหน้าที่บิดเบี้ยวและปีศาจมีหัวเป็นหน้าจอดิจิตอลที่น่ากลัวสื่อถึงการถูกคุกคาม และการสร้างรูปแบบของมนุษย์ผู้หญิงด้วยรูปแบบตุ๊กตาและสร้างอารมณ์เพื่อสื่อความหมายความรู้สึกให้หวาดกลัว เสียใจ ของตุ๊กตามนุษย์และมีการใช้แผ่นพลาสวู๊ดมาใช้ติดบนเฟรมเพื่อวาดเซ็นเซอร์ให้มีลูกเล่นในงานจิตรกรรม

ผู้วิจัยได้รับอิทธิพลจากศิลปินที่เกี่ยวข้องทั้งสองศิลปินได้รับอิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลิสม์และเรื่องราวการคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์เป็นข้อมูลก่อนหน้ารวมกับเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้วิจัยในการสร้างสรรค์ผลงาน จิตกรรมจึงได้สร้างสรรค์ผลงานดังต่อไปนี้

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

บทที่ 3
วิธีการดำเนินงาน

การดำเนินงานด้านทฤษฎี ผู้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลภาคเอกสารแนวคิดทฤษฎีและอิทธิพลของศิลปินจึงนำมาสร้างสรรค์ผลงาน เรื่องภัยคุกคามทางเพศบนโลกออนไลน์ ได้หยิบยกประเด็นการคุกคามทางเพศที่มักจะเกิดขึ้นกับผู้ใช้สื่อออนไลน์เพศหญิงมาสร้างสรรค์งานจิตรกรรม เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบันเกี่ยวกับการคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย มีดังนี้

3.1 ขั้นตอนการศึกษา ค้นคว้า รวบรวมข้อมูล

3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์และการทำสื่อการสอน

3.3 ขั้นตอนการวิเคราะห์และสรุปผล

3.4 ขั้นตอนการนำเสนองานศิลปศึกษานิพนธ์และสื่อการสอน

โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

3.1 ขั้นตอนการศึกษา ค้นคว้า รวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ นั้นพบว่าลักษณะของพฤติกรรมที่จัดอยู่ในภัยคุกคามทางเพศ ได้แก่ การเหยียดเพศ การลวนลามทางเพศ การข่มขู่ทางเพศ การกรูมมิ่ง (Grooming) และการแบล็คเมล (Blackmail) นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ รูปแบบการ์ตูน สะท้อนความคิดเกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์

3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์และการทำสื่อการสอน

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ ผู้วิจัยได้แบ่งการดำเนินงานออกเป็น ดังนี้

3.2.1 การจัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

3.2.2 การสร้างสรรค์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ชิ้นที่ 1 “นักล่าผ่านหน้าจอ”

3.2.3 การสร้างสรรค์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ชิ้นที่ 2 “ปีศาจไซเบอร์”

3.2.4 การทำสื่อการสอน

โดยมีรายละเอียด ดังนี้

3.2.1 การจัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 และ 2

ภาพที่ 3.1 ภาพแสดง : วัสดุและอุปกรณ์สร้างสรรค์ผลงาน

วัสดุและอุปกรณ์สร้างสรรค์ผลงานประกอบด้วย

1) พู่กันสีน้ำมัน
2) สีน้ำมัน
3) จานสีน้ำมัน
4) ลินสีดแบบแห้ง
5) ลินสีดผสมสีน้ำมัน
6) น้ำาล้างพู่กัน
7) เฟรมผ้าใบ ขนาด 80 x 100 เซนติเมตร
8) แผ่นพลาสวูด

3.2.2 การสร้างสรรค์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ชิ้นที่ 1 “นักล่าผ่านหน้าจอ”

1) กำหนดแนวความคิดการสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมแบบการ์ตูนรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ (Pop Surrealism) สะท้อนความคิดเกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ ในลักษณะของพฤติกรรมที่แสดงออกการลวนลามทางเพศผ่านการมอง ที่ไม่ได้สัมผัสโดยตรง เป็นผลงานจิตรกรรมเทคนิคสีน้ำมันบนเฟรมผ้าใบ ชื่อผลงาน “นักล่าผ่านหน้าจอ” จัดวางองค์ประกอบของภาพโดยเน้นผู้หญิงเป็นจุดศูนย์กลาง สร้างความเด่นของภาพด้วยวรรณสีโทนร้อน สีแดง

2) การออกแบบร่างผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ชิ้นที่ 1 (Sketch Design) ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบร่างลายเส้นและแบบร่างลงสี เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังแสดงในภาพที่ 3.2 และ ภาพที่ 3.3

ภาพที่ 3.2 ภาพแสดง : ภาพร่างลายเส้นผลงานชิ้นที่ 1 “นักล่าผ่านหน้าจอ”
ที่มา: แบบร่างโดย เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 23 พฤศจิกายน พ.ศ 2567
การเลือกแบบร่างโดยอาจารย์ที่ปรึกษา แนะนำปรับแก้ไขโดยกรรมการสอบ

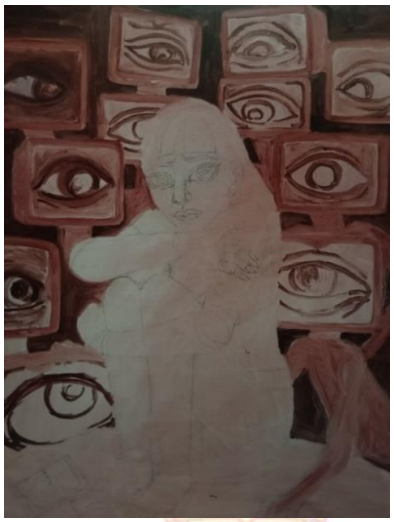
ภาพที่ 3.3 ภาพแสดง : ภาพแบบร่างลงสีผลงานชิ้นที่ 1 “นักล่าผ่านหน้าจอ”
ที่มา: แบบร่างโดย เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 8 ธันวาคม พ.ศ 2567
การสร้างสรรค์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ชิ้นที่ 1 “นักล่าผ่านหน้าจอ”

3) การสร้างสรรค์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ชิ้นที่ 1 “นักล่าผ่านหน้าจอ”

3.1) การร่างภาพผลงาน “นักล่าผ่านหน้าจอ” บนเฟรมผ้าใบ

ภาพที่ 3.4 ภาพแสดง : ภาพร่างลายเส้นบนเฟรมผ้าใบ
ที่มา: เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 19 ธันวาคม พ.ศ 2567

ภาพที่ 3.5 ภาพแสดง: การรองสีพื้นภาพบนเฟรมผ้าใบ
ที่มา: เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 19 ธันวาคม พ.ศ 2567



ภาพที่ 3.6 ภาพแสดง: การคัดภาพร่างโครงสร้างโดยรวมด้วยพู่กัน
ที่มา: เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 26 ธันวาคม พ.ศ 2567

3.2) การรองพื้นสีภาพด้วยเทคนิคจิตรกรรมใต้สี (Underpainting)

ภาพที่ 3.7 ภาพแสดง: การรองพื้นสีภาพด้วยเทคนิคจิตรกรรมใต้สี (Underpainting)
ที่มา: เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 27 ธันวาคม พ.ศ 2567

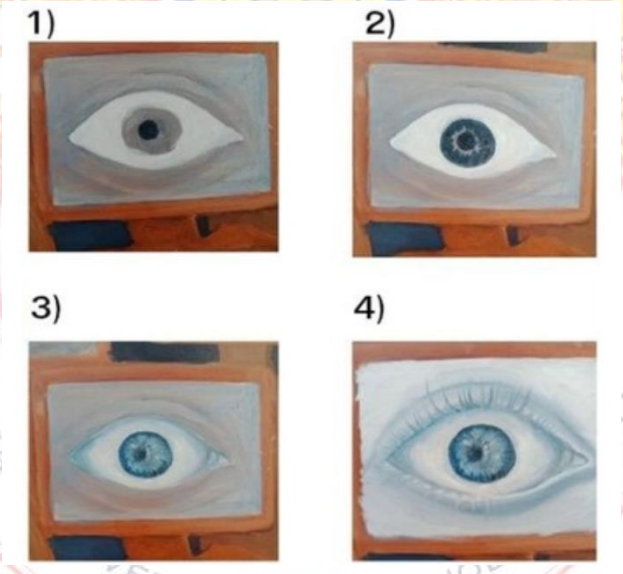
ผู้วิจัยรองพื้นสีภาพด้วยเทคนิคจิตรกรรมใต้สีชั้นแรกของภาพ เพื่อเน้นน้ำหนักแสงเงา

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

3.3) การลงสีพื้นหลัง เพื่อสร้างมิติความลึกของภาพ

ภาพที่ 3.8 ภาพแสดง: ลงสีพื้นหลังด้วยสีน้ำเงินเข้มให้เห็นความลึกของภาพ
ที่มา: เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 28 ธันวาคม พ.ศ 2567

3.4) การวาดและลงสีลูกตา



ภาพที่ 3.9 ภาพแสดง: ขั้นตอนการวาดและลงสีลูกตา
ที่มา: เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 28 ธันวาคม พ.ศ 2567

วิธีการวาดและลงสีลูกตา มีขั้นตอนดังนี้

(1) ลงสีขาวของลูกตาและกำหนดแววตาชั้นในเป็นสีพื้น

(2) ลงสีแววตาด้วยสีน้ำเงินใช้พู่กันเล็กระบายเป็นเส้นๆให้ในตาดูกลม

(3) คัดแววตาเสร็จให้เก็บเงาที่ลูกตาด้วยสีฟ้าอ่อนให้ดวงตาดูกลมและมีมิติ

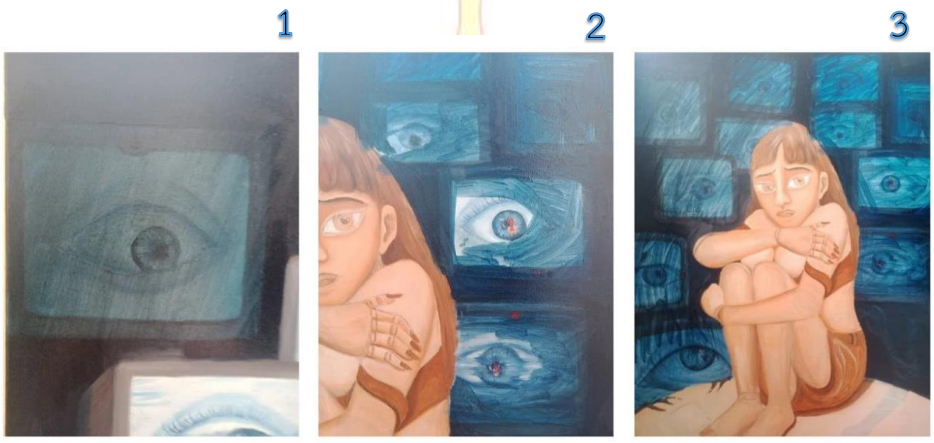
(4) ลงสีขาวอมฟ้าให้ทั่วและเก็บรายละเอียดหนังตา ระบายสีขาวให้เต็มกรอบจอ การเติมขนตาที่ดวงตาใช้พู่กันเล็กๆ ปัดให้เป็นเส้น เพื่อให้ได้ลูกตาในลักษณะของสื่อออนไลน์

ภาพที่ 3.10 ภาพแสดง: ลูกตาในลักษณะของสื่อออนไลน์
ที่มา: เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 30 ธันวาคม พ.ศ 2567

3.5) การให้สีกรอบหน้าเครื่องอิเล็กทรอนิกส์ด้วยสีเทา

ภาพที่ 3.11 ภาพแสดง: การให้สีกรอบหน้าเครื่องอิเล็กทรอนิกส์ด้วยสีเทา
ที่มา: เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 3 มกราคม พ.ศ 2568

3.6) การเคลือบบรรยากาศภาพให้มืด



ภาพที่ 3.12 ภาพแสดง: การเคลือบบรรยากาศ
ที่มา: เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 9 มกราคม พ.ศ 2568

วิธีการเคลือบบรรยากาศภาพให้มืด

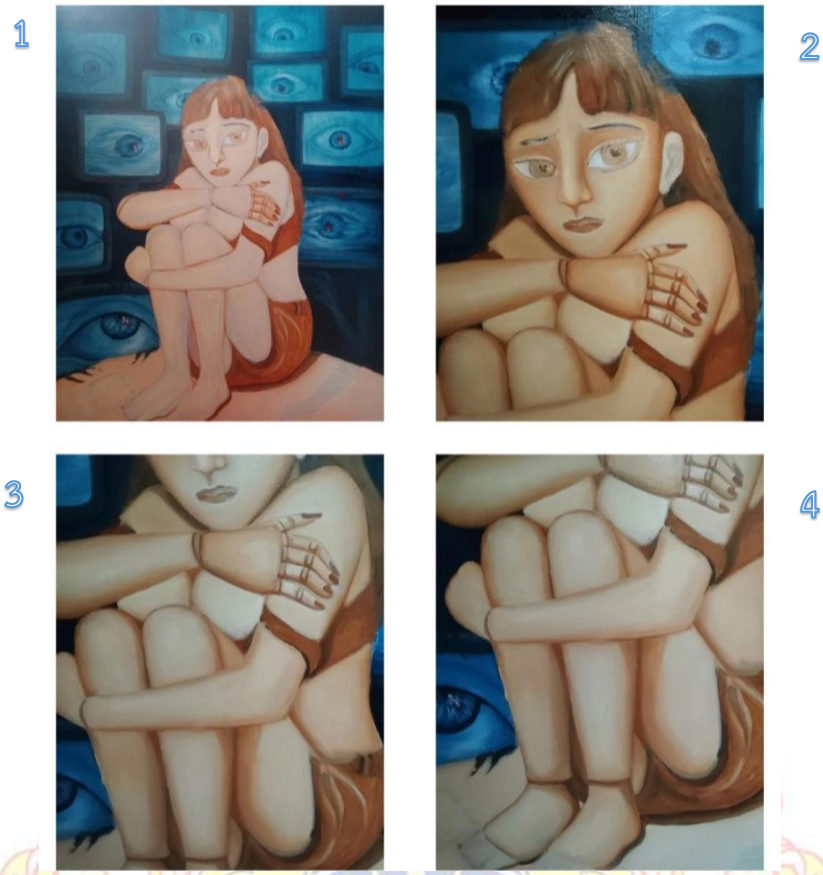
(1) ใช้สีน้ำเงินเข้มใส่ลินซีดให้เปียก เป็นน้ำเคลือบลงบนภาพหน้าจอดิจิตอล

(2) หน้าจอที่อยู่ในมุมมืดใช้สีน้ำเงินเข้ม ที่มีแต่เนื้อสีทาเพื่อเพิ่มความเข้ม

(3) ลงสีบรรยากาศที่อยู่ในมุมมืดให้ครบและรอให้สีแห้งหมาด จากนั้นใช้พู่กันแบนปัดเก็บรายละเอียดของภาพให้เรียบเนียน

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

3.7) การลงสีภาพผิวตุ๊กตามนุษย์



ภาพที่ 3.13 การลงสีภาพผิวตุ๊กตามนุษย์
ที่มา: เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 12 มกราคม พ.ศ 2568

วิธีการลงสีผิวตุ๊กตามนุษย์

(1) ใช้สีครีมทาบริเวณผิวให้ทั่วเป็นการรองพื้น

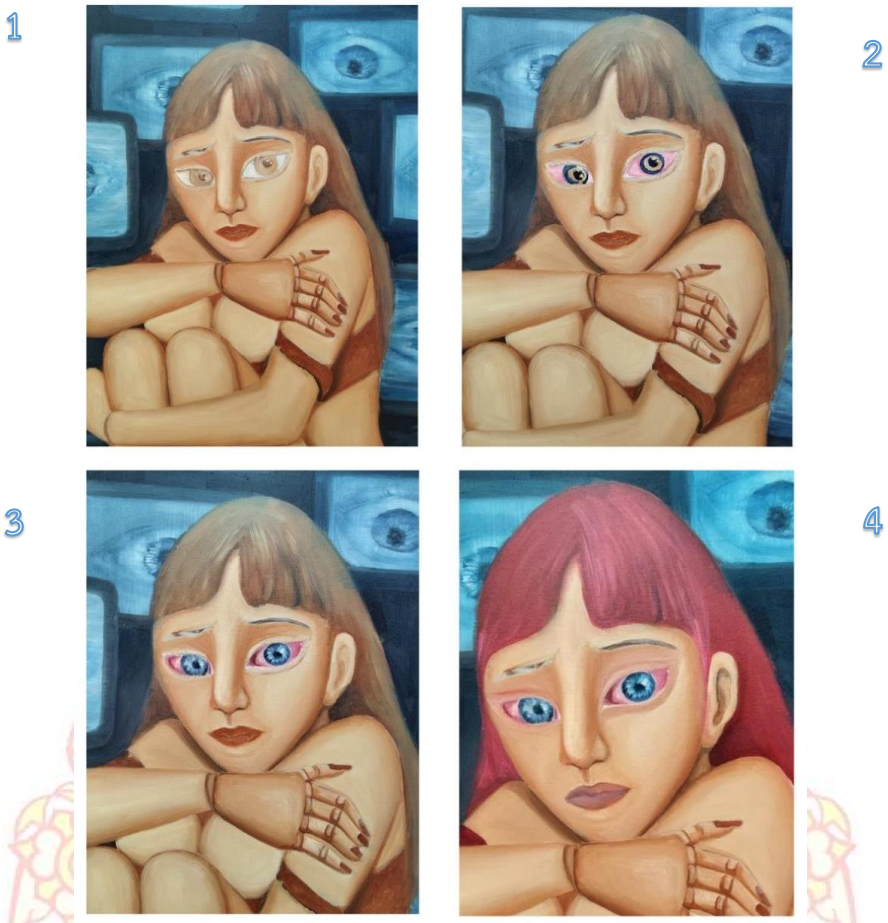
(2) ลงสีน้ำตาลคัดน้ำหนักทำให้ใบหน้ามีมิติ

(3) ลงสีผิวเน้นน้ำหนักแสงเงาของตุ๊กตามนุษย์ ด้วยสีขาวกับสีน้ำตาลเสริม

(4) เก็บรายละเอียดสีผิวและใบหน้า

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

3.8) การลงสีใบหน้า



ภาพที่ 3.14 ภาพแสดง: การลงสีใบหน้า
ที่มา: เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 13 มกราคม พ.ศ 2568

วิธีการลงสีใบหน้า

(1) ลงใบหน้าให้มีมิติแสงเงาใบหน้าให้ชัดเจนรวมถึงลงสีพื้นของลูกตา

(2) ใส่รายละเอียดของลูกตาลักษณะของคนร้องไห้ ใช้สีแดงอมชมพูเข้ามาเสริมในลูกตาและใช้นัยน์ตาสีน้ำเงิน

(3) สีแดงเข้มเพิ่มน้ำหนักของส่วนประกอบใบหน้าและดวงตา เก็บในตาด้วยพู่กันเล็กตัดให้เป็นเส้นสมบูรณ์

(4) ลงสีพื้นของคิ้วและลงสีพื้นของเส้นผมกับสีปาก

3.9) การเขียนเสื้อผ้าของตุ๊กตามนุษย์

1 2

ภาพที่ 3.15 ภาพแสดง: การเขียนเสื้อผ้าของตุ๊กตามนุษย์
ที่มา: เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 18 มกราคม พ.ศ 2568

วิธีการเขียนเสื้อผ้าของตุ๊กตามนุษย์

(1) ทารองพื้นด้วยสีแดงอมม่วง จากนั้นใช้สีม่วงเข้มผสมดำนิดๆ เก็บรายละเอียดเงาของเสื้อผ้า

(2) การลงสีรอยยับที่โดนแสงของกางเกงด้วยสีชมพูอ่อน และส่วนที่ไม่โดนแสงใช้สีม่วงเข้มอมแดงเก็บรายละเอียดเงาของกางเกง

(3) การลงสีรายละเอียดของเล็บด้วยสีแดง

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

3.10) การเก็บรายละเอียดโดยรวมของภาพ

ภาพที่ 3.16 ภาพแสดง: การเก็บรายละเอียดโดยรวมของภาพ
ที่มา: เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 18 มกราคม พ.ศ 2568

การเก็บรายละเอียดโดยรวมของภาพ

(1) การเก็บแสงเงาของภาพ

(2) การขีดขอบตาของตุ๊กตา

(3) การเพิ่มเส้นผมให้สว่างขึ้นโดยใช้สีชมพูกับสีขาวในการคัดแสงให้สว่าง

(4) เก็บรายละเอียดของภาพทางด้านหน้าและด้านหลัง

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

ภาพที่ 3.17 ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ชิ้นที่ 1
สร้างสรรค์โดย เยาวลักษ์ สินคง เมื่อวันที่ 13 มกราคม พ.ศ 2568
ชื่อภาพ : นักล่าผ่านหน้าจอ
ประเภทของงาน : จิตรกรรม
ขนาด : 80 x 100 เซนติเมตร
เทคนิค : สีน้ำมันบนเฟรมผ้าใบ

3.2.3 การสร้างสรรค์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ชิ้นที่ 2 “ปีศาจไซเบอร์”

1) แนวความคิดการสร้างสรรค์ผลงาน

ภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ที่เกิดขึ้นทำให้เหยื่อผู้ถูกกระทำต้องทนทุกข์กับสภาพจิตใจที่ย่ำแย่เพียงแค่ปีศาจในโลกออนไลน์คิดแค่เล่นสนุกกับการแชร์ภาพที่อนาจารไม่เหมาะสมเพื่อสนองตัวเองภาพแสดงให้เห็นตัวละครหลากหลายที่มีรูปลักษณ์ผิดเพี้ยน ของปีศาจโดยเฉพาะสายตาถึงการจ้องมองคุกคามทางเพศกับภาพโป๊บนหน้าจอ ขณะที่หญิงเปลือยเปล่ายืนอยู่ในท่าทางหวาดกลัวและตกเป็นเป้าสื่อถึงความทุกข์ของเหยื่อ

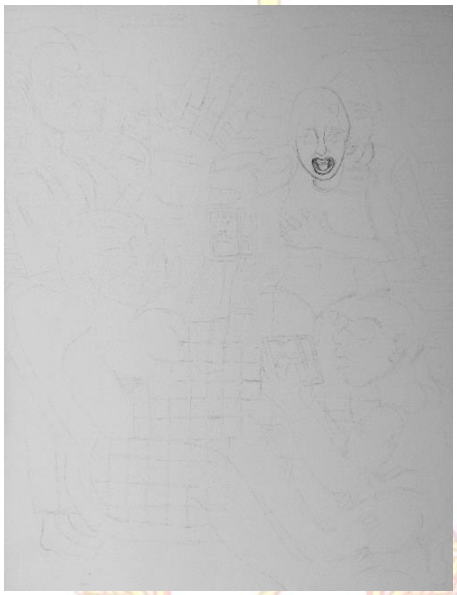
2) การออกแบบร่าง (Sketch Design) ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ชิ้นที่ 2 “ปีศาจไซเบอร์” การออกแบบร่างลายเส้นและแบบร่างลงสี ดังแสดงในภาพที่ 3.18 และ ภาพที่ 3.19

ภาพที่ 3.18 ภาพแสดง : ภาพร่างลายเส้นผลงานชิ้นที่ 2 “ปีศาจไซเบอร์”
ที่มา: การร่างภาพลายเส้นโดย เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ พ.ศ 2568
การเลือกแบบร่างโดยอาจารย์ที่ปรึกษา แนะนำปรับแก้ไขโดยกรรมการสอบ

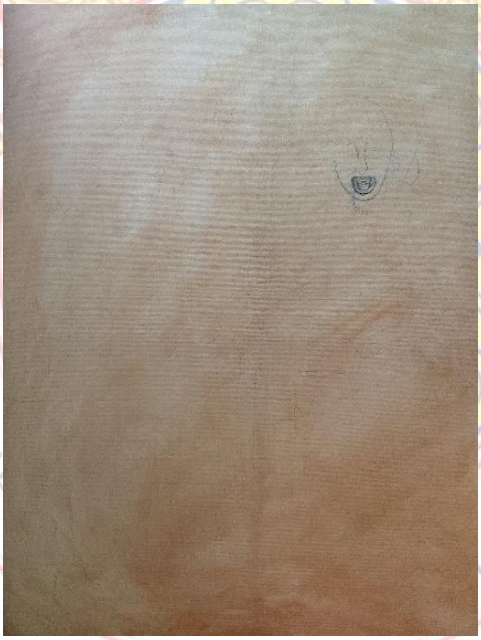
ภาพที่ 3.19 ภาพร่างลงสีผลงานชิ้นที่ 2 “ปีศาจไซเบอร์”
ที่มา: การร่างภาพลงสีโดย เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ พ.ศ 2568

3) การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2 “ปีศาจไซเบอร์” บนเฟรมผ้าใบ

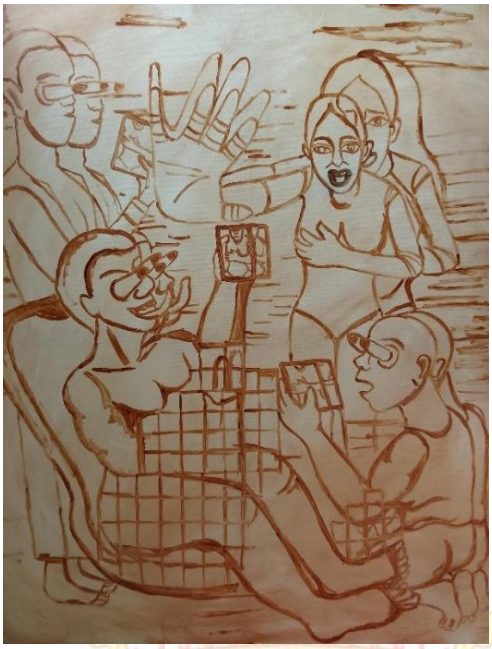
3.1) การร่างภาพผลงานชิ้นที่ 2 บนเฟรมผ้าใบ



ภาพที่ 3.20 ภาพแสดง: การร่างภาพผลงานชิ้นที่ 2 บนเฟรมผ้าใบ
ที่มา: เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 27 กุมภาพันธ์ พ.ศ 2568



ภาพที่ 3.21 ภาพแสดง: การรองพื้นบนเฟรม
ที่มา: เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 27 กุมภาพันธ์ พ.ศ 2568

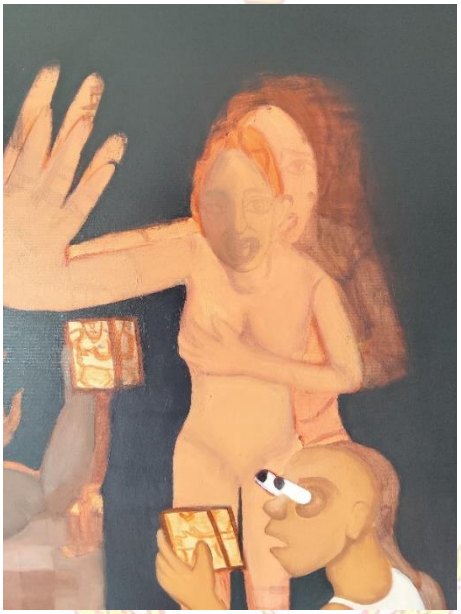


ภาพที่ 3.22 ภาพแสดง: การใช้พู่กันคัดภาพร่างให้ชัดขึ้นเป็นโครงสร้างโดยรวม
ที่มา: เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 27 กุมภาพันธ์ พ.ศ 2568

2.3) การสร้างชั้นสีรองพื้นด้วยเทคนิค Underpainting

ภาพที่ 3.23 ภาพแสดง: Underpainting โดยให้เห็นเงาน้ำหนักของภาพรวม
ที่มา: เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 1 มีนาคม พ.ศ 2568

2.4) ขั้นตอนการลงสี



ภาพที่ 3.24 ภาพแสดง: ลงสีดำเป็นพื้นหลังให้ภาพมีความมืดและความลึกทั่วทั้งภาพ
ที่มา: เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 1 มีนาคม พ.ศ 2568

2.5) ขั้นตอนการลงสีแสงเลเซอร์อิเล็กทรอนิกส์

ภาพที่ 3.25 ภาพแสดง: การลงสีแสงเลเซอร์อิเล็กทรอนิกส์
ที่มา: เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 2 มีนาคม พ.ศ 2568

การลงสีแสงเลเซอร์โดยใช้เกียงเล็กปาดสีสลับกัน ให้ใช้สีน้ำมันสีสว่างผสมขาวตามสีที่ได้ออกแบบมาเกลี่ยสลับกันในแนวนอนให้เป็นลำแสงของเลเซอร์อิเล็กทรอนิกส์

2.6) การลงสีตัวและเสื้อผ้าของปีศาจ

1

2

3

ภาพที่ 3.26 ภาพแสดง: การลงสีตัวและเสื้อผ้าของปีศาจ
ที่มา: เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 5 มีนาคม พ.ศ 2568

การลงสีตัวและเสื้อผ้าของปีศาจ

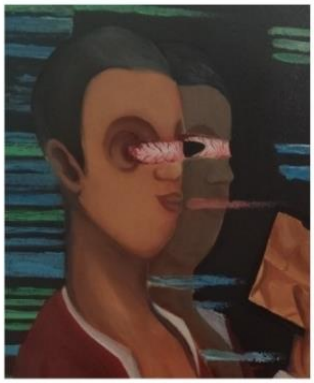
(1) ลงสีตัวของปีศาจด้วยสีครีมอมเหลืองและลงสีเสื้อกล้ามด้วยสีขาว

(2) ลงสีครีมอมขาวให้ทั่วและลงสีแดงม่วงที่เสื้อผ้าของปีศาจ

(3) ลงสีน้ำตาลเข้มแทนสีผิวคน สีแทนและเจาะน้ำหนักความลึกของปีศาจ

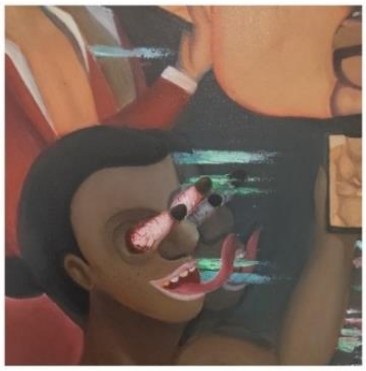
2.7) การวาดหน้าตาของปีศาจ

1



2

3



ภาพที่ 3.27 ภาพแสดง: การวาดหน้าตาของปีศาจ
ที่มา: เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 8 มีนาคม พ.ศ 2568

การวาดหน้าตาของปีศาจ

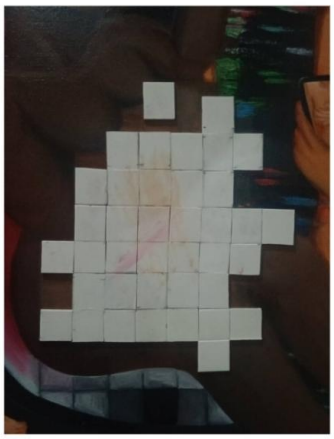
(1) ลงสีพื้นหน้าให้เรียบร้อยจากนั้นวาดลูกตาโดยใช้สีแดงทาให้เกิดเงาและวาดเส้นเลือดตามจากนั้นทำเงาซ้อนโดยใช้สีเนื้อครีมทาบางๆให้เป็นรูปร่างของใบหน้าซ้อน

(2) เจาะน้ำหนักของใบหน้าและวาดรูปตาโดยใช้พู่กันเล็กในการเขียนเส้นเลือดของตาใช้สีแดงในการคัดน้ำหนักส่วนตรงภาพซ้อนใช้สีครีมในลักษณะสีบางวาดเป็นเค้าโครง

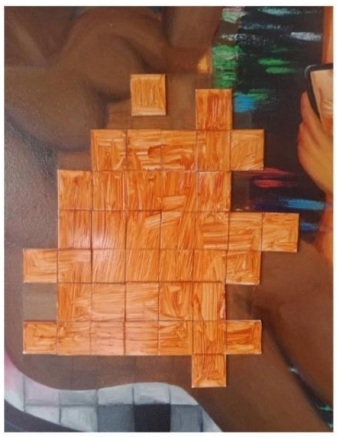
(3) วาดเจาะน้ำหนักโดยเจาะสีน้ำเงินให้เกิดเงาแทนจะใช้สีดำ จากนั้นวาดปากโดยใช้สีแดงเข้ามาช่วยให้รู้สึกว่าริมฝีปากสดและใช้สีน้ำตาลเข้มในการทำภาพซ้อนให้บางๆ

2.8) การเขียนเซ็นเซอร์

1



2



3

ภาพที่ 3.28 ภาพแสดง: การเขียนเซ็นเซอร์บนแผ่นพลาสวูด (Plaswood)
ที่มา: เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 13 มีนาคม พ.ศ 2568

การเขียนเซ็นเซอร์บนแผ่นพลาสวูด (Plaswood)

(1) ตัดพลาสวูดให้เป็นชิ้นสี่เหลี่ยมขนาดด้านทุกด้าน 3 เซนติเมตร

(2) ลงสีน้ำตาลให้ทั่วแผ่นพลาสวูดเพื่อรองพื้น

(3) จากนั้นแบ่งช่องให้เป็นช่องเล็กๆ และลงน้ำหนักของสิ่งที่ปกปิดของเซ็นเซอร์ให้ครบสมบูรณ์ด้วยเซ็นเซอร์จะมีลักษณะของสีที่ไม่เท่ากันตามน้ำหนักของสิ่งที่ปกปิด

2.9) การลงสีและเงาตุ๊กตาผู้หญิง

1

2

3

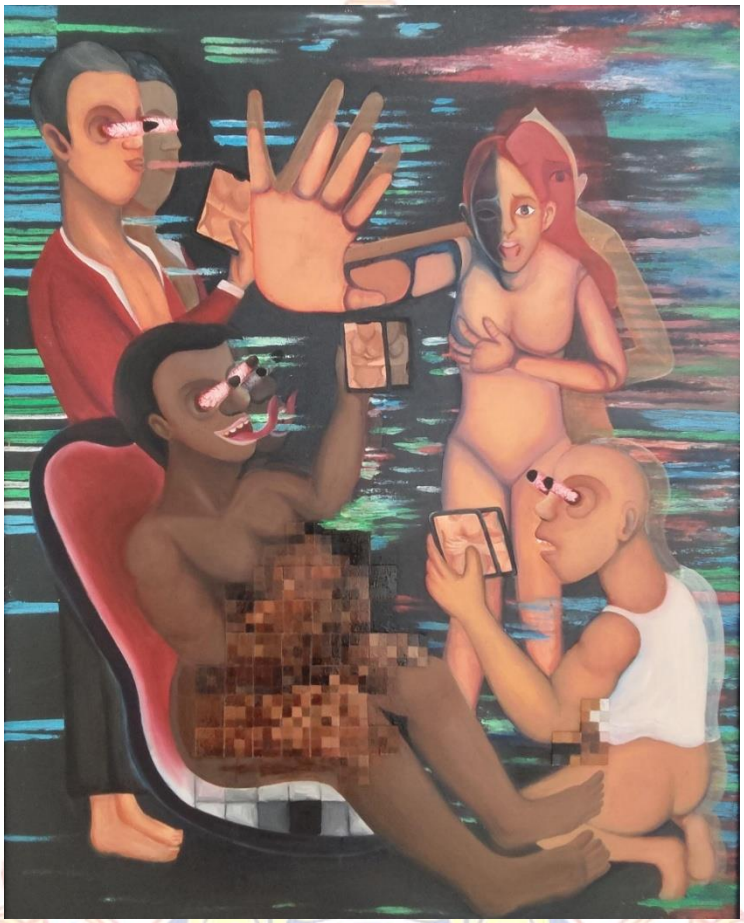
ภาพที่ 3.29 ภาพแสดง: การลงสีและเงาตุ๊กตาผู้หญิง
ที่มา: เยาวลักษณ์ สินคง เมื่อวันที่ 19 มีนาคม พ.ศ 2568

การลงสีและเงาตุ๊กตาผู้หญิง

(1) ลงสีพื้นผิวให้ทั่ว จากนั้นแบ่งเงาโดยการใช้สีดำและสีน้ำเงินให้เป็นเสมือนการโดนกลืนกินของโลกโซเชียล

(2) การเขียนมือโดยการลงสีพื้นให้เรียบร้อยจากนั้นใช้สีแดงและสีม่วงในการเจาะน้ำหนักมือตุ๊กตาที่เป็นข้อต่อ

(3) ใช้สีแดงกับสีน้ำเงินในการเจาะน้ำหนักโดยใช้สีบรรยากาศเข้ามาร่วมและวาดหน้าผู้หญิงให้เสร็จสมบูรณ์ จากนั้นตรงบริเวณภาพซ้อนให้ใช้สีเนื้อบางๆ ในการวาดผู้หญิงในลักษณะตุ๊กตาขึ้นมาเหมือนต้นแบบ



ภาพที่ 3.30 ภาพแสดง : ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ชิ้นที่ 2
สร้างสรรค์โดย: เยาวลักษ์ สินคง เมื่อวันที่ 25 มีนาคม พ.ศ 2568
ชื่อภาพ : ปีศาจไซเบอร์
ประเภทของงาน : จิตรกรรม
ขนาด : 80 x 100 เซนติเมตร
เทคนิค : สีน้ำมันบนเฟรมผ้าใบ

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

3.2.4 การทำสื่อการสอน

ผู้วิจัยได้จัดทำสื่อการเรียนการสอน การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม “ภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์” แสดงขั้นตอนการวาดใบหน้าแสดงความรู้สึกเสียใจและหวาดกลัวของตุ๊กตาผู้หญิง โดยใช้โปรแกรม Canva นำเสนอแต่ละขั้นตอน สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมตลอดจนเยาวชนที่สนใจ ดังแสดงในภาพ ดังนี้

ภาพที่ 3.31 ภาพแสดง : เนื้อหาการนำเข้าสู่บทเรียนผ่านโปรแกรม Canva

ภาพที่ 3.32 ภาพแสดง : ขั้นตอนการร่างภาพ

ภาพที่ 3.33 ภาพแสดง : ขั้นตอนการวาดจมูกตัวละคร

ภาพที่ 3.34 ภาพแสดง : ขั้นตอนการวาดปากตัวละคร

ภาพที่ 3.35 ภาพแสดง : ขั้นตอนการวาดตาตัวละคร

ภาพที่ 3.36 ภาพแสดง : ขั้นตอนการวาดหูตัวละคร

ภาพที่ 3.37 ภาพแสดง : ขั้นตอนการเก็บรายละเอียดและภาพสำเร็จ

3.3 ขั้นตอนการวิเคราะห์และสรุปผล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ชิ้นที่ 1). ชื่อ:นักล่าผ่านหน้าจอ ชิ้นที่ 2). ชื่อ:ปีศาจไซเบอร์ โดยได้นำเสนอการสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในรูปแบบงานจิตรกรรมป๊อปเซอร์เรียลลิสม์และจัดทำสื่อการสอนเกี่ยวกับการวาดภาพใบหน้าแสดงความรู้สึกของตัวละคร(ความรู้สึกเสียใจและหวาดกลัว) ในรูปแบบสื่อการสอนโดย canva ที่นำสื่อการสอนไปใช้ระดับมัธยมและเยาวชนที่สนใจ

3.4 ขั้นตอนการนำเสนองานศิลปศึกษานิพนธ์และสื่อการสอน

การนำเสนอผลงานผู้วิจัยนำเสนอผลงานโดยแบ่งเป็น 2 ระยะ ได้แก่

3.4.1 การนำเสนอต่อคณะกรรมการในสาขาวิชาศิลปศึกษา

เพื่อประเมินผลงานก่อนนำไปจัดแสดงนิทรรศการ และปรับปรุงแก้ไขผลงานคณะกรรมการในสาขาวิชาวิชาศิลปศึกษาแนะนำ

ภาพที่ 3.38 ภาพแสดง : การนำเสนอต่อคณะกรรมการสาขาวิชาศิลปศึกษา

3.4.2 การจัดนิทรรศการภายใต้ชื่อ มธุรอัตตา Melodious self นิทรรศการแสดงผลงานศิลปศึกษานิพน์ สาขาวิชาศิลปศึกษา วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ระยะเวลาแสดงผลงาน 8-12 พฤษภาคม พ.ศ. 2568 ณ ICON Art & Culture Space ชั้น 8 ไอคอนสยาม กรุงเทพฯ

ภาพที่ 3.39 ภาพแสดง : การจัดนิทรรศการภายใต้ชื่อ มธุรอัตตา Melodious self

บทที่ 4
ผลการดำเนินงาน

การสร้างสรรค์ผลงานเรื่องภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ เป็นภาพที่แสดงให้เห็นภัยคุกคามทางเพศที่เกิดขึ้นจากโลกออนไลน์ในปัจจุบันให้เห็นเป็นภาพสะท้อนอารมณ์ความรู้สึก ทำให้ผู้ได้รับชมได้ตระหนักถึงภัยคุกคามทางเพศที่เกิดขึ้นจากโลกออนไลน์ในปัจจุบัน โดยมีการวิเคราะห์ภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศ ดังนี้

4.1 การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา
4.2 การวิเคราะห์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ชิ้นที่ 1 “นักล่าผ่านหน้าจอ”
4.3 การวิเคราะห์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ชิ้นที่ 2 “ปีศาจไซเบอร์”
4.4 การวิเคราะห์ด้านเทคนิคกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

4.1 การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา

4.1.1 ด้านเนื้อหา

วิเคราะห์เรื่องราวของภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์สะท้อนปัญหาสังคมที่สำคัญผ่านการใช้สัญลักษณ์และอารมณ์ที่ชัดเจน ภาพนี้ไม่ได้เพียงแค่แสดงความกลัวของเหยื่อ แต่ยังเป็นกระจกสะท้อนภัยที่ซ่อนอยู่ในโลกดิจิทัล และเป็นการเรียกร้องให้สังคมให้ความสำคัญกับการป้องกันและช่วยเหลือผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของการคุกคามทางเพศออนไลน์ ดังนี้

1) การสร้างสรรค์ผลงานภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์เป็นการศึกษาในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน ผู้คนใช้สื่อออนไลน์ในการสื่อสาร แบ่งปันข้อมูล และแสดงตัวตน แต่ในขณะเดียวกันก็เกิดปัญหาที่น่ากังวลคือ ภัยคุกคามทางเพศในโลกออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นการคุกคามผ่านข้อความ การส่งภาพลามกโดยไม่ได้รับอนุญาต การข่มขู่ หรือการละเมิดความเป็นส่วนตัว

2) การออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมัน ขนาด 80 x 100 เซนติเมตร จิตรกรรมในรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ จำนวน 2 ชิ้นงาน ชิ้นที่ 1 ชื่อ:นักล่าผ่านหน้าจอ ชิ้นที่ 2 ชื่อ: ปีศาจไซเบอร์

3) การจัดทำสื่อการสอนเกี่ยวกับการวาดภาพแสดงใบหน้าความรู้สึกของตัวละคร ความรู้สึกเศร้าและหวาดกลัว สื่อการสอนระดับมัธยมศึกษาจนถึงเยาวชนที่สนใจเพื่อให้รู้ถึงภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันที่ไม่ควรมองข้าม

4) การนำเสนอผลงานเป็นการนำเสนอในนิทรรศการศิลปนิพนธ์ นำเสนอผ่าน social และการใช้เป็นสื่อการสอนช่วยให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงภัยคุกคามทางเพศที่เกิดขึ้นจากโลกออนไลน์

4.1.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลการศึกษาเรื่อง ภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ เพื่อสร้างสรรค์งานจิตรกรรมสีน้ำมันมีวิธีการดำเนินงานดังต่อไปนี้

1) การศึกษาเอกสาร

ศึกษาข้อมูลเอกสาร วิชาการ หนังสือ เว็บไซต์และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมถึงการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปินผู้สร้างงานที่เป็นแรงบันดาลใจที่เกี่ยวข้องกับการสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์

2) การศึกษาการวิเคราะห์งานศิลปิน

ศึกษาหางานศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานโดยศึกษาองค์ประกอบ สี ทัศนธาตุ แนวความคิดในการนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการทำผลงานภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลคออนไลน์

4.1.3 สถานที่และระยะเวลาในการสร้างสรรค์

สถานที่: บ้านของผู้วิจัย นางสาวเยาวลักษ์ สินคง บ้านเลขที่ 17/3 หมู่ 6 ตำบล หนองน้ำส้ม อำเภอ อุทัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ระยะเวลาในการสร้างสรรค์ เดือน พฤศจิกายน พ.ศ 2567 – เดือน มีนาคม พ.ศ 2568

4.2 การวิเคราะห์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ชิ้นที่ 1 “นักล่าผ่านหน้าจอ”

ผลงานกิจกรรมชอบสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ จำนวน 2 ชิ้นงาน มีการวิเคราะห์ข้อมูลทางทัศนศิลป์ในผลงานจิตรกรรม ดังนี้

4.2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลฐานทัศนศิลป์

ภาพที่ 4.1 ภาพแสดง : ผลงานจิตรกรรม”นักล่าผ่านหน้าจอ”

การวิเคราะห์เส้น

การวิเคราะห์เส้นในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์มีลักษณะของเส้น ดังนี้

ภาพที่ 4.2 ภาพแสดง : การวิเคราะห์เส้นที่มีอยู่จริงของผลงานนักล่าผ่านหน้าจอ

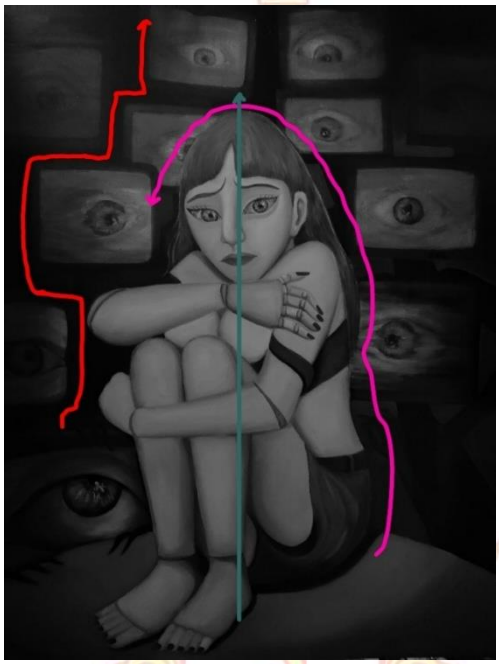
เส้นที่มีอยู่จริงปรากฏว่าผลงานผลวิเคราะห์เส้นในการสร้างผลงานจิตรกรรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ ลักษณะของเส้นที่ปรากฏมี 4 ลักษณะคือ

1) ลักษณะของเส้นตรง คิดเป็นร้อยละ 45 ปรากฏเส้นตรงและเส้นแนวนอนอยู่ในรูปร่างดวงตาใบหน้าและร่างกายของตุ๊กตามนุษย์

2) ลักษณะของโค้ง หยักคิดเป็นร้อยละ 30 ปรากฏเส้นโค้งของของรูปร่างดวงตาใบหน้าและร่างกายของตุ๊กตามนุษย์

3) ลักษณะของเส้นซิกแซกคิดเป็นร้อยละ 15 ปรากฏเส้นซิกแซกในการจัดวางหน้าจอดิจิตอลที่ไม่เรียงตัวกันอย่างเป็นระเบียบทำให้เกิดความรู้สึกวุ่นวายไม่มั่นคง

4) ลักษณะของเส้นอิสระคิดเป็นร้อยละ 10 ปรากฏเส้นอิสระของรอยผ้าและคลื่นของหน้าจออิเล็กทรอนิกส์และเส้นผม



ภาพที่: 4.3 ภาพแสดง : การวิเคราะห์เส้นของรูปทรงภาพจิตรกรรมนักล่าผ่านหน้าจอ

ผลการวิเคราะห์เส้นของรูปทรงผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ปรากฏดังนี้

1).เส้นแกนหลัก (เส้นสีเขียว)

เส้นแกนหลักในงานจิตรกรรมคือ เส้นที่กำหนดทิศทางและสมดุลของตัวละครผู้หญิงที่มีลักษณะเป็นตุ๊กตาเช่นเส้นที่ผ่านลำตัวกึ่งกลางของผู้หญิงในลักษณะนั่งกอดเข่าให้ความรู้สึกถึงความสำคัญขององค์ประกอบที่อยู่กึ่งกลาง

2).เส้นสีชมพู เป็นกลุ่มของเส้นโค้ง โดยเป็นเส้นโค้งของตัวละครผู้หญิงที่มีลักษณะเป็นตุ๊กตา เช่นร่างกายของตุ๊กตามนุษย์ที่สื่อถึงทรวดทรงของผู้หญิง

3) เส้นสีเขียว เป็นกลุ่มเส้นซิกแซก โดยเป็นเส้นซิกแซกของหน้าจออิเล็กทรอนิกส์ที่มีการจัดองค์ประกอบเหมือนกันมุมดูแต่มีระยะต่างกัน

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

การวิเคราะห์สี

เกณฑ์การวิเคราะห์สีในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ มีรายละเอียดดังนี้

ภาพที่: 4.4 ภาพแสดง : การวิเคราะห์สีภาพจิตรกรรม”นักล่าผ่านหน้าจอ”

1) การวิเคราะห์วรรณะสีในงานจิตรกรรม

วรรณะสีที่ปรากฏในงานจิตรกรรมนี้แสดงถึงลักษณะที่สะท้อนให้เห็นอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครรวมทั้งบรรยากาศของภาพดังนี้

สีวรรณะร้อน สีที่ปรากฏในงาน เช่น สีแดง สีส้มแดง สีชมพู สีม่วง สีน้ำตาล

สีวรรณจะเย็น สีที่ปรากฏในงาน เช่น สีฟ้า สีน้ำเงิน สีม่วง

2) การผสมผสานสีวรรณะเพื่อสร้างมิติ

สีวรรณะร้อนคิดเป็นร้อยละ 40 ปรากฏสีที่ตุ๊กตามนุษย์ เสื้อผ้า และพื้นนั่งบ่งบอกถึงความอันตรายและการโดนคุกคาม

สีวรรณะเย็นคิดเป็นร้อยละ 60 ปรากฏสีที่ดวงตาดิจิตอล ที่พยายาม

คุกคามตุ๊กตามนุษย์และสื่อถึงแสงสีฟ้าที่สื่อถึงเทคโนโลยีและหน้าจอรวมถึงทำให้บรรยากาศดูเคว้งคว้างโดดเดี่ยว

การนำสีวรรณะเย็นมาใช้มากกว่าสีวรรณะร้อน ช่วยให้ภาพดูโดดเด่นตรงในสีวรรณะร้อนเป็นจุดดึงดูดสายตา ทำให้ภาพออกมาดึงดูดน่าสนใจและสื่อถึงอารมณ์ของตัวละคร

การวิเคราะห์แสงเงาน้ำหนักสี

1) การวิเคราะห์แสงเงา

การวิเคราะห์แสงเงาในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์มีดังนี้

แสงในงานจิตรกรรม
เงาในงานจิตรกรรม

ภาพที่ : 4.5 ภาพแสดง : การวิเคราะห์แสงเงาภาพจิตรกรรม”นักล่าผ่านหน้าจอ”

1.1) แสงในงานจิตรกรรม คิดเป็นร้อยละ 40 ของภาพ ปรากฏอยู่ที่ตุ๊กตามนุษย์และหน้าจอดิจิตอล

1.2) เงาในงานจิตรกรรมคิดเป็นร้อยละ 60 ของภาพ ที่ปรากฏอยู่ที่หน้าจอของจอดิจิตอล

2) การวิเคราะห์น้ำหนักสี

เกณฑ์การวิเคราะห์น้ำหนักสีในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ มีดังนี้

เฉดสว่าง

เฉดกลาง

เฉดมืด

ผลการวิเคราะห์น้ำหนักสีในการสร้างสรรค์ผลงานกิจกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ รูปทรงปรากฏดังนี้

1.1) **เฉดสว่าง** คิดเป็นร้อยละ 35 ของภาพ ปรากฏอยู่ในตุ๊กตามนุษย์และแสงของหน้าจอดิจิตอล

1.2) **เฉดกลาง** คิดเป็นร้อยละ 25 ของภาพ ปรากฏอยู่ร่างกายของตุ๊กตามนุษย์เส้นผมรายละเอียดของใบหน้าและร่างกาย

1.3) **เฉกมืด** คิดเป็นร้อยละ 50 ของภาพ ปรากฏอยู่หน้าจอของจอดิจิตอลที่หลบอยู่ในมุมมืด

การวิเคราะห์รูปร่างรูปทรง

1) การวิเคราะห์รูปร่าง

เกณฑ์การวิเคราะห์รูปร่างในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ ประเภทของรูปร่างมี 3 ประเภทดังนี้

รูปร่างธรรมชาติ

รูปร่างเลขาคณิต

รูปร่างอิสระ

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

ภาพที่: 4.6 ภาพแสดง : การวิเคราะห์รูปร่างรูปทรงภาพจิตรกรรม”นักล่าผ่านหน้าจอ”

ผลการวิเคราะห์รูปร่างในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ ปรากฏประเภทของรูปร่างดังนี้

1.1) รูปร่างธรรมชาติคิดเป็นร้อยละ 35 ของภาพ ปรากฏอยู่ที่ตุ๊กตามนุษย์และตัวของปีศาจดิจิตอล

1.2) รูปทรงเรขาคณิตคิดเป็นร้อยละ 40 ของภาพ ปรากฏอยู่ที่หน้าจอดิจิตอล

1.3) รูปทรงอิสระคิดเป็นร้อยละ 25 ของภาพปรากฏอยู่ที่เส้นผมและเสื้อผ้าของตุ๊กตามนุษย์

1) การวิเคราะห์รูปทรง

เกณฑ์การวิเคราะห์รูปทรงงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ แบ่งออกเป็น 3 ประเภทดังนี้

รูปทรงเรขาคณิต

รูปทรงธรรมชาติ

รูปทรงอิสระ

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

ผลการวิเคราะห์รูปทรงในการสร้างสรรค์ผลงานกิจกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ รูปทรงปรากฏดังนี้

1.1) รูปทรงเรขาคณิตคิดเป็นร้อยละ 40 ของภาพ ปรากฏอยู่ที่หน้าจอดิจิตอ

1.2) รูปทรงธรรมชาติคิดเป็นร้อยละ 35 ของภาพ ปรากฏอยู่ที่ตุ๊กตามนุษย์และตัวของปีศาจดิจิตอล

1.3) รูปทรงอิสระคิดเป็นร้อยละ 25 ของภาพ ปรากฏอยู่ที่เส้นผมและเสื้อผ้าของตุ๊กตามนุษย์

การวิเคราะห์ระยะและบริเวณว่าง

1) ระยะ

เกณฑ์การวิเคราะห์ระยะในงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ปรากฏมิติดังนี้

1.1) มิติทำให้เกิดระยะใกล้ไกลแบ่งออกเป็น 3 ระยะ

1.1.1) ระยะที่ 1 ระยะที่ใกล้ที่สุดของงานจิตรกรรม

1.1.2) ระยะที่ 2 ระยะที่อยู่ประมาณกลางของงานจิตรกรรม

1.1.3) ระยะที่ 3 รายระยะที่อยู่ไกลที่สุดของงานจิตรกรรม

ภาพที่: 4.7 ภาพแสดง : การวิเคราะห์ระยะภาพจิตรกรรม”นักล่าผ่านหน้าจอ”

1.1.1) ระยะที่ 1 ระยะที่ใกล้ที่สุด ปรากฏบริเวณตุ๊กตามนุษย์

1.1.2) ระยะที่ 2 ระยะที่อยู่ประมาณกลาง ปรากฏบริเวณหน้าจอดิจิตอล ที่อยู่ระยะกลาง

1.1.3) ระยะที่ 3 ระยะที่อยู่ไกลที่สุด ปรากฏบริเวณหน้าจอดิจิตอล ด้านหลังที่มีการเขียนภาพที่ไม่ชัดเจน

ผลงานจิตรกรรมปรากฏระยะในภาพให้เห็นระยะของภาพที่มีความตื้นลึก ใกล้ไกล ขนาดเล็กกลางใหญ่ สูงต่ำ ทำให้เกิดระยะต่างๆของภาพยังเหมาะสม

2) บริเวณว่าง

เกณฑ์การวิเคราะห์บริเวณว่างในงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์บริเวณว่างดังนี้

2.1 บริเวณว่างภายในงานกิจกรรมกำหนดให้พื้นที่บริเวณเป็นสีแดง

ภาพที่: 4.8 ภาพแสดง:การวิเคราะห์บริเวณว่างภาพจิตรกรรม”นักล่าผ่านหน้าจอ”

ผลการวิเคราะห์บริเวณว่างในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ปรากฏดังนี้

พื้นที่บริเวณสีแดงคือพื้นที่บริเวณว่างที่ปรากฏในงานจิตรกรรมคิดเป็นร้อยละ 25 ของพื้นที่ทั้งหมด

4.2.2 การวิเคราะห์โครงสร้างทางทัศนศิลป์

การวิเคราะห์เอกภาพ

เกณฑ์การวิเคราะห์เอกภาพในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์มีการวิเคราะห์เอกภาพแบ่งออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

1) ความเป็นเอกภาพด้านเนื้อหาโดยการเน้นการเชื่อมโยงของเรื่องราวที่จะนำเสนอผลงานเกี่ยวกับการคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์

2) ความเป็นเอกภาพในการใช้ส่วนประกอบทางศิลปะเอกภาพที่เกิดขึ้นส่งผลให้งานมีความสมดุลและสวยงาม

2.1) เส้น: เส้นที่ใช้ในงานจิตรกรรมมีทั้งเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นซิกแซก เส้นอิสระร้อยเรียงเรื่องราวให้เป็นรูปร่างสะท้อนให้เห็นเรื่องราวที่จะนำเสนอ

2.2) สี: สีในงานจิตรกรรมมีความกลมกลืนและถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครโดยใช้สีวรรณะร้อนกับสีวรรณะเย็นมาบอกเล่าเรื่องราวภายในภาพ

2.3) แสงเงาและน้ำหนักสี: แสงเงาและน้ำหนักสีในงานจิตรกรรมสร้างความสมจริงและอารมณ์ให้กับภาพ เครื่องมือสำคัญในการจัดองค์ประกอบภาพให้สมดุลและมีพลังดึงดูดสายตา

2.4) รูปร่างรูปทรง : รูปร่างในงานจิตรกรรมแสดงให้เห็นรูปร่างของตุ๊กตามนุษย์ที่สื่อถึงผู้หญิงและหน้าจอดิจิตอลที่สื่อถึงการมองเห็นของการโดนคุกคามจากโลกออนไลน์

2.5) มิติ : มิติในงานจิตรกรรมให้เห็นระยะของภาพจิตรกรรมทำให้ภาพดูมีชีวิตชีวาและสมจริงมากขึ้น

2.6) บริเวณว่าง: การจัดวางบริเวณว่างในงานจิตรกรรมให้เกิดความสมดุลขององค์ประกอบให้ภาพช่วยส่งเสริมความรู้สึกและสะท้อนเรื่องราวของความอึดอัดความหวาดกลัวและโดดเดี่ยวทำให้ภาพดูสมบูรณ์

การวิเคราะห์ดุลยภาพ

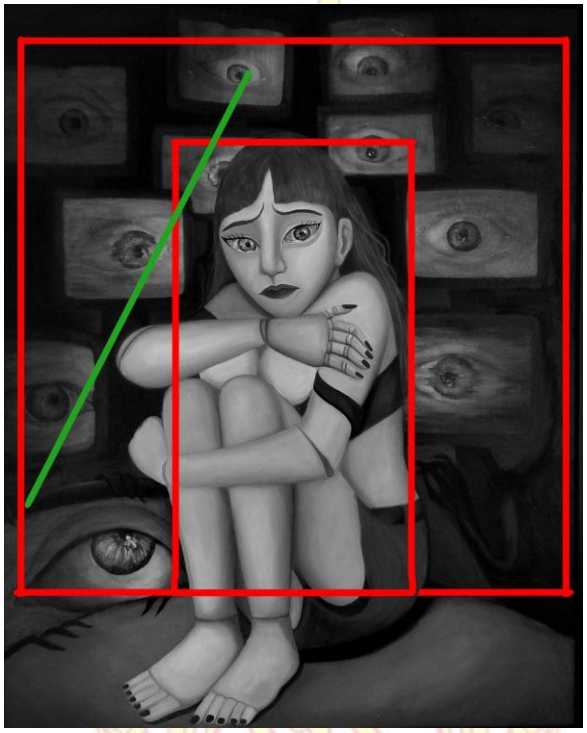
เกณฑ์การวิเคราะห์ดุลยภาพในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์มีการวิเคราะห์ดุลยภาพดังนี้

1) ความสมดุลแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะได้แก่

1.1) ดุลยภาพแบบสมมาตร คือ การจัดแบบสมดุลซ้ายขวาเท่ากันทุกประการ

1.2) ดุลยภาพแบบอสมมาตร คือ การจัดแบบสมดุลซ้ายขวาไม่เท่ากัน

1.3) ดุลยภาพจากการกระจายน้ำหนัก



ภาพที่: 4.9 ภาพแสดง:การวิเคราะห์ดุยภาพภาพจิตรกรรม”นักล่าผ่านหน้าจอ”

ผลการวิเคราะห์ดุลยภาพในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ มีการวิเคราะห์ดุลยภาพดังนี้

1.1) ดุลยภาพสมมาตร :ผลงานมีการจัดองค์ประกอบที่มีฝั่งซ้ายกับฝั่งขวาสมดุลกันอย่างชัดเจนคือการจัดวางหน้าจออิเล็กทรอนิกส์สมดุลกันทางซ้ายและขวา

1.2) ดุลยภาพอสมมาตร ถึงจะมีความสมมาตรกันบางส่วนแต่จะมีการจัดเรียงความใหญ่เล็กและความสูงต่ำของหน้าจออิเล็กทรอนิกส์ที่อสมมาตรกันอยู่

1.3) ดุลยภาพจากการกระจายน้ำหนัก มีการกระจายน้ำหนักจากจุดศูนย์กลางไปยังบางส่วนเช่นการเน้นน้ำหนักที่กอบดวงตาอิเล็กทรอนิกส์ในบางกรอบหน้าจอให้มีความชัดเจนสลับกับไม่ชัดเจนทำให้ภาพดูมีมิติและน่าค้นหามากขึ้น

1.2.1) เส้นสีแดง หมายถึง เส้นแกนโครงสร้างโดยรวมของภาพหน้าจอดิจิตอล

1.2.2) เส้นสีเขียว หมายถึง เส้นแกนของภาพเส้นสร้างความสมดุลแบบอสมมาตรจากการจัดเรียงดวงตาดิจิตอล

การวิเคราะห์ความกลมกลืน

เกณฑ์การวิเคราะห์ความกลมกลืนในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์มีการวิเคราะห์ดุลยภาพดังนี้

- ความกลมกลืนของภาพในงานจิตรกรรม

ภาพที่: 4.10 ภาพแสดง:การวิเคราะห์ความกลมกลืนภาพจิตรกรรม”นักล่าผ่านหน้าจอ”

- พื้นที่บริเวณสีน้ำเงินคือพื้นที่บริเวณว่างคิดเป็นร้อยละ50 ของภาพ ปรากฏที่หน้าจอดิจิตอล

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

การวิเคราะห์จุดเด่น

เกณฑ์การวิเคราะห์จุดเด่นในการสร้างผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์มีการวิเคราะห์ดุลยภาพดังนี้

จุดเด่นของภาพในงานจิตรกรรม

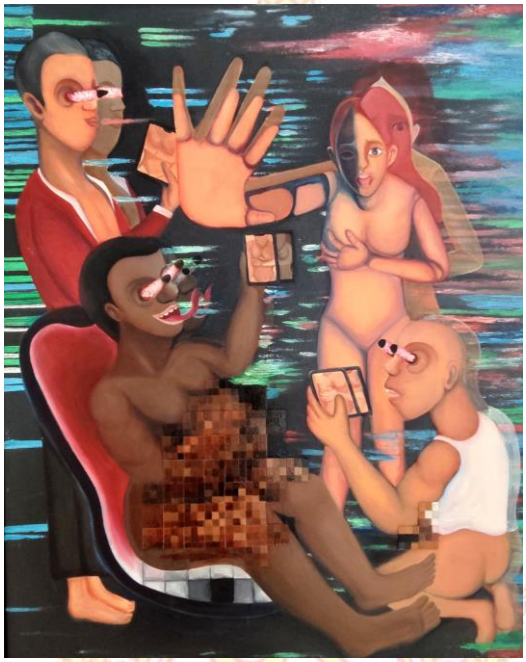
ภาพที่: 4.11 ภาพแสดง:การวิเคราะห์ความจุดเด่นภาพจิตรกรรม”นักล่าผ่านหน้าจอ”

พื้นที่บริเวณสีแดงคือจุดเด่น คิดเป็นร้อยละ50 ของภาพ ปรากฏภาพตุ๊กตามนุษย์

KING MONGKUT'S UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

4.3 การวิเคราะห์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ชิ้นที่ 2 “ปีศาจไซเบอร์”

ผลงานกิจกรรมชอบสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ ชิ้นที่ 2 ชื่อ “ปีศาจไซเบอร์”มีการวิเคราะห์ข้อมูลทางทัศนศิลป์ในผลงานจิตรกรรม ดังนี้

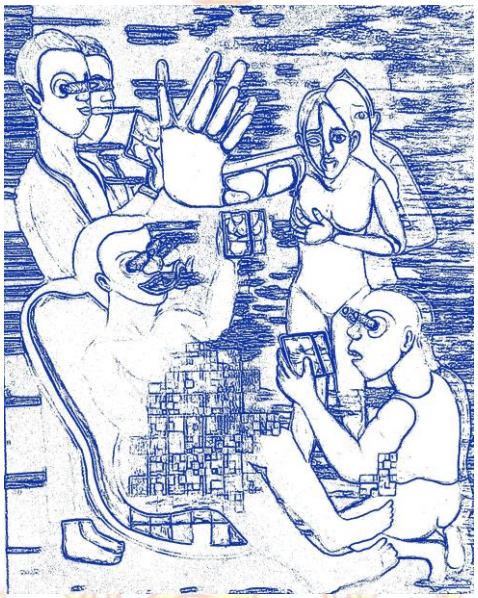


ภาพที่ 4.12 ภาพแสดง : ผลงานจิตรกรรม”ปีศาจไซเบอร์”

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

4.3.1 วิเคราะห์มูลฐานทางทัศนศิลป์

การวิเคราะห์เส้น



ภาพที่ 4.13 ภาพแสดง : การวิเคราะห์เส้นที่มีอยู่จริงของผลงานปีศาจไซเบอร์

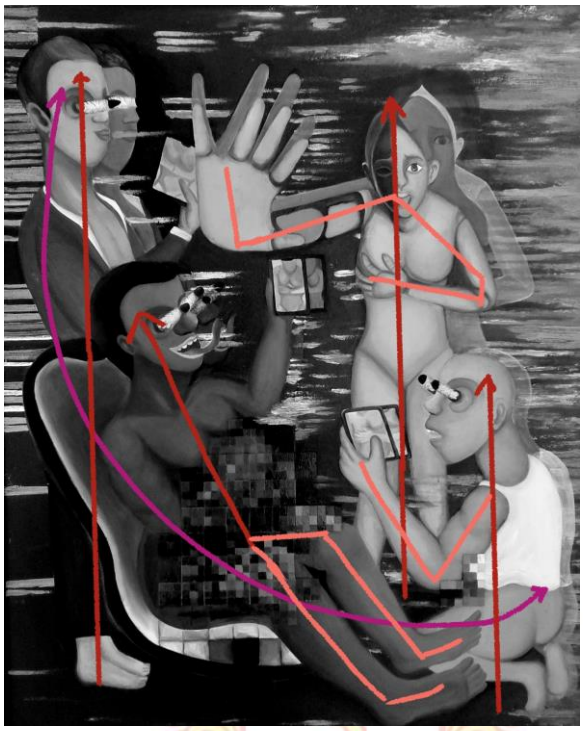
เส้นที่มีอยู่จริงปรากฏว่าผลงานผลวิเคราะห์เส้นในการสร้างผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ ลักษณะของเส้นที่ปรากฏมี 4 ลักษณะคือ

1) ลักษณะของเส้นตรง คิดเป็นร้อยละ 40 ปรากฏเส้นตรงและเส้นแนวนอนอยู่ในรูปร่างของผู้หญิงที่มีลักษณะเป็นตุ๊กตา ปีศาจ รวมถึงเก้าอี้ และเซ็นเซอร์และลำแสงของอิเล็กทรอนิกส์

2) ลักษณะของโค้ง หยักคิดเป็นร้อยละ 40 ปรากฏเส้นโค้งของของรูปร่างดวงตาใบหน้าและร่างกายของตุ๊กตามนุษย์และปีศาจรวมถึงเก้าอี้อิเล็กทรอนิกส์

3) ลักษณะของเส้นซิกแซกคิดเป็นร้อยละ 10 ปรากฏเส้นซิกแซกในการจัดวางเซ็นเซอร์ด้วยแผ่นพลาสวูดมีการจัดวางซิกแซกสลับกันไปมา

4) ลักษณะของเส้นอิสระคิดเป็นร้อยละ 10 ปรากฏเส้นอิสระของ รอยผ้า เส้นผมและลำแสง ที่กระทบแขนของตุ๊กตา



ภาพที่: 4.14 ภาพแสดง:การวิเคราะห์เส้นแกนของรูปทรงภาพจิตรกรรม” ปีศาจไซเบอร์”

ผลการวิเคราะห์เส้นแกนกลางของรูปทรงผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ปรากฏดังนี้

1).เส้นแกนหลัก (เส้นสีแดง)

เส้นแกนหลักในงานจิตรกรรมคือเส้นที่กำหนดทิศทางและสมดุลของตัวละครผู้หญิงที่มีลักษณะเป็นตุ๊กตาและปีศาจในทิศทางของท่าทางในรูป

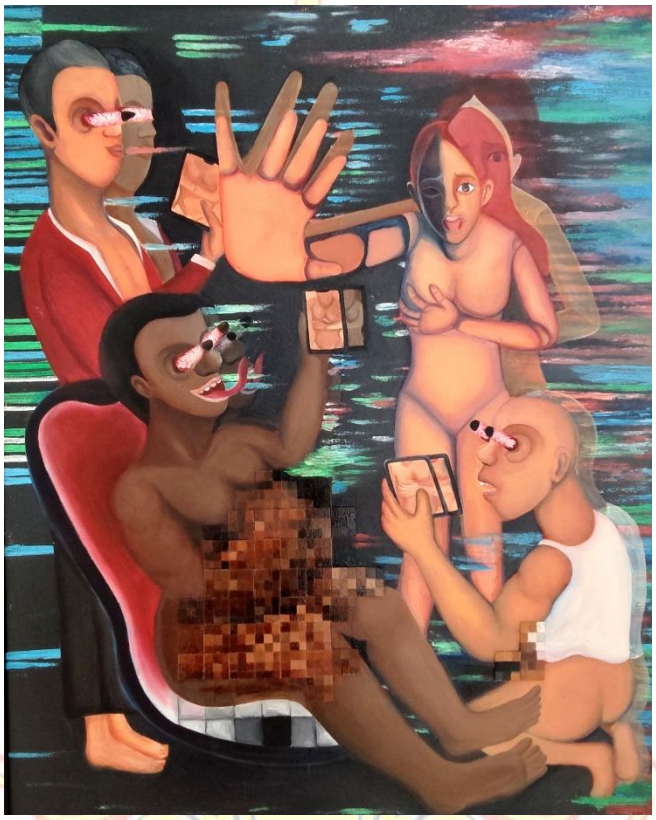
2) เส้นสีม่วง เป็นกลุ่มของเส้นโค้ง โดยเป็นเส้นโค้งเป็นลักษณะของเส้นโค้งของการจัดวางปีศาจให้สมดุลกันทำให้จุดโฟกัสไปอยู่ที่ตุ๊กตามนุษย์ผู้หญิง

3) เส้นสีส้ม เป็นกลุ่มเส้นรอง โดยเป็นลักษณะของเส้นลองที่กำหนดทิศทางการแสดงท่าทางของตัวละครของตุ๊กตามนุษย์ผู้หญิงและปีศาจในท่วงท่าที่เกิดขึ้นในรูป

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

การวิเคราะห์สี

เกณฑ์การวิเคราะห์สีในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ มีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่: 4.15 ภาพแสดง:การวิเคราะห์สีภาพจิตรกรรม “ปีศาจไซเบอร์”

1) การวิเคราะห์วรรณะสีในงานจิตรกรรม

วรรณะสีที่ปรากฏในงานจิตรกรรมนี้แสดงถึงลักษณะที่สะท้อนให้เห็นอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครรวมทั้งบรรยากาศของภาพดังนี้

1.1) สีวรรณะร้อน สีที่ปรากฏในงาน เช่น สีแดง สีส้มแดง สีชมพู สีม่วง สีน้ำตาล

1.2) สีวรรณจะเย็น สีที่ปรากฏในงาน เช่น สีฟ้า สีน้ำเงิน สีม่วง สีเขียว

2) การผสมผสานสีวรรณะเพื่อสร้างมิติ

2.1) สีวรรณะร้อนคิดเป็นร้อยละ 45 ปรากฏสีที่ใบหน้าของปีศาจและตัวของปีศาจรวมถึง เก้าอี้ดิจิตอลของปีศาจ เสื้อผ้า และผมของตุ๊กตามนุษย์ ช่วยให้ดึงดูดความรู้สึกถึงภัยอันตรายที่เข้ามาคุกคาม

2.2) สีวรรณะเย็นคิดเป็นร้อยละ 55 ปรากฏสีที่พื้นหลังของแสงดิจิตอล

แสงเงาน้ำหนักสี

1) การวิเคราะห์แสงเงา

เกณฑ์การวิเคราะห์แสงเงาในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์มีดังนี้

1.1) แสงในงานจิตรกรรม

1.2) เงาในงานจิตรกรรม

ภาพที่: 4.16 ภาพแสดง:การวิเคราะห์แสงเงาภาพจิตรกรรม”ปีศาจไซเบอร์”

1.1) แสงในงานจิตรกรรม คิดเป็นร้อยละ 40 ของภาพ ปรากฏบริเวณพื้นผิวของตัวตุ๊กตามนุษย์และปีศาจตรงบริเวณใบหน้าที่รับแสงและหน้าจอโทรศัพท์

1.2) เงาในงานจิตรกรรมคิดเป็นร้อยละ 60 ของภาพ ที่ปรากฏเป็นเงาซ้อนของตุ๊กตามนุษย์และปีศาจรวมถึงส่วนของตัวที่ไม่ได้รับแสงและเก้าอี้ดิจิตอล

การวิเคราะห์น้ำหนักสี

เกณฑ์การวิเคราะห์น้ำหนักสีในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ มีดังนี้

1.1) เฉดสว่าง

1.2) เฉดกลาง

1.3) เฉดมืด

ผลการวิเคราะห์น้ำหนักสีในการสร้างสรรค์ผลงานกิจกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ รูปทรงปรากฏดังนี้

1.1) เฉดสว่างคิดเป็นร้อยละ 35 ของภาพ ปรากฏอยู่พื้นผิวของตัวตุ๊กตามนุษย์และปีศาจตรงบริเวณใบหน้าที่รับแสงและหน้าจอโทรศัพท์

1.2) เฉดกลางคิดเป็นร้อยละ 25 ของภาพ ปรากฏอยู่ที่เซ็นเซอร์และบริเวณพื้นหลัง

1.3) เฉดมืดคิดเป็นร้อยละ 40 ของภาพ ปรากฏเป็นเงาซ้อนของตุ๊กตามนุษย์และปีศาจ รวมถึงส่วนของตัวที่ไม่ได้รับแสงและเก้าอี้ดิจิตอล

การวิเคราะห์รูปร่างรูปทรง

1) การวิเคราะห์รูปร่าง

เกณฑ์การวิเคราะห์รูปร่างในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ ประเภทของรูปร่างมี 3 ประเภทดังนี้

1.1) รูปร่างธรรมชาติ

1.2) รูปร่างเลขาคณิต

1.3) รูปร่างอิสระ

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

ภาพที่: 4.17 ภาพแสดง:การวิเคราะห์รูปร่างรูปทรงภาพจิตรกรรม”ปีศาจไซเบอร์”

ผลการวิเคราะห์รูปร่างในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ ปรากฏประเภทของรูปร่างดังนี้

1.1) รูปร่างธรรมชาติคิดเป็นร้อยละ 35 ของภาพ ปรากฏอยู่รูปร่างหน้าตาของตุ๊กตา มนุษย์และปีศาจ

1.2) รูปทรงเรขาคณิตคิดเป็นร้อยละ 20 ของภาพ ปรากฏอยู่ที่เซ็นเซอร์และหน้าจอ ของจอโทรศัพท์

1.3) รูปทรงอิสระคิดเป็นร้อยละ 45 ของภาพปรากฏอยู่ที่ลำแสงดิจิตอลและเสื้อผ้า เส้นผมรวมถึงเก้าอี้ที่มีลักษณะเป็นโทรศัพท์

2) การวิเคราะห์รูปทรง

เกณฑ์การวิเคราะห์รูปทรงงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ แบ่งออกเป็น 3 ประเภทดังนี้

รูปทรงเรขาคณิต

รูปทรงธรรมชาติ

รูปทรงอิสระ

ผลการวิเคราะห์รูปทรงในการสร้างสรรค์ผลงานกิจกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ รูปทรงปรากฏดังนี้

1.1) รูปทรงเรขาคณิตคิดเป็นร้อยละ 20 ของภาพ ปรากฏอยู่ที่เซ็นเซอร์และหน้าจอของจอโทรศัพท์

1.2) รูปทรงธรรมชาติคิดเป็นร้อยละ 35 ของภาพ ปรากฏอยู่ที่รูปร่างหน้าตาของตุ๊กตามนุษย์และปีศาจ

1.3) รูปทรงอิสระคิดเป็นร้อยละ 45 ของภาพ ปรากฏอยู่ที่ลำแสงดิจิตอลและเสื้อผ้าเส้นผมรวมถึงเก้าอี้ที่มีลักษณะเป็นโทรศัพท์

การวิเคราะห์ระยะและบริเวณว่าง

1) ระยะ

เกณฑ์การวิเคราะห์ระยะในงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ปรากฏมิติดังนี้

มิติทำให้เกิดระยะใกล้ไกลแบ่งออกเป็น 3 ระยะ

1.1.1) ระยะที่ 1 ระยะที่ใกล้ที่สุดของงานจิตรกรรม

1.1.2) ระยะที่ 2 ระยะที่อยู่ประมาณกลางของงานจิตรกรรม

1.1.3) ระยะที่ 3 รายระยะที่อยู่ไกลที่สุดของงานจิตรกรรม

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

ภาพที่: 4.18 ภาพแสดง:การวิเคราะห์ระยะภาพจิตรกรรม”ปีศาจไซเบอร์”

1.1.1) ระยะที่ 1 ระยะที่ใกล้ที่สุด ปรากฏบริเวณปีศาจที่มีเซ็นเซอร์ปิดที่อวัยวะเพศที่กำลังนั่งเก้าอี้เสพภาพอนาจาร

1.1.2) ระยะที่ 2 ระยะที่อยู่ประมาณกลาง ปรากฏบริเวณปีศาจที่เหลือ 2 ตัวที่ใส่เสื้อผ้าทั้งคู่ ปีศาจคนที่ 1 ยืนและอีกฝั่งตรงข้ามนั่ง

1.1.3) ระยะที่ 3 ระยะที่อยู่ไกลที่สุด ปรากฏบริเวณตุ๊กตามนุษย์

ผลงานจิตรกรรมปรากฏระยะในภาพให้เห็นระยะของภาพที่มีความตื้นลึก ใกล้ไกล ขนาดเล็กกลางใหญ่ สูงต่ำ ทำให้เกิดระยะต่างๆของภาพยังเหมาะสม

2) บริเวณว่าง

เกณฑ์การวิเคราะห์บริเวณว่างในงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์บริเวณว่างดังนี้

บริเวณว่างภายในงานกิจกรรมกำหนดให้พื้นที่บริเวณเป็นสีแดง

ที่ภาพที่: 4.19 ภาพแสดง:การวิเคราะห์บริเวณว่างภาพจิตรกรรม”ปีศาจไซเบอร์”

ผลการวิเคราะห์บริเวณว่างในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ปรากฏ ดังนี้

พื้นที่บริเวณสีแดงคือพื้นที่บริเวณว่างที่ปรากฏในงานจิตรกรรมคิดเป็นร้อยละ 30 ของพื้นที่ทั้งหมด

4.3.2 การวิเคราะห์โครงสร้างทางทัศนศิลป์

การวิเคราะห์เอกภาพ

เกณฑ์การวิเคราะห์เอกภาพในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ มีการวิเคราะห์เอกภาพแบ่งออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

1) ความเป็นเอกภาพด้านเนื้อหาโดยการเน้นการเชื่อมโยงของเรื่องราวที่จะนำเสนอผลงานเกี่ยวกับการคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์

2) ความเป็นเอกภาพในการใช้ส่วนประกอบทางศิลปะเอกภาพที่เกิดขึ้นส่งผลให้งานมีความสมดุลและสวยงาม

` 2.1) เส้น: เส้นที่ใช้ในงานจิตรกรรมมีทั้งเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นซิกแซก เส้นอิสระร้อยเรียงเรื่องราวให้เป็นรูปร่างสะท้อนให้เห็นเรื่องราวที่จะนำเสนอ

2.2) สี: สีในงานจิตรกรรมมีความกลมกลืนและถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครโดยใช้สีวรรณะร้อนกับสีวรรณะเย็นมาบอกเล่าเรื่องราวภายในภาพ

2.3) แสงเงาและน้ำหนักสี: แสงเงาและน้ำหนักสีในงานจิตรกรรมสร้างความสมจริงและอารมณ์ให้กับภาพ เครื่องมือสำคัญในการจัดองค์ประกอบภาพให้สมดุลและมีพลังดึงดูดสายตา

2.4) รูปร่างรูปทรง : รูปร่างในงานจิตรกรรมแสดง

2.5) มิติ : มิติในงานจิตรกรรมให้เห็นระยะของภาพจิตรกรรมทำให้ภาพดูมีชีวิตชีวาและสมจริงมากขึ้น

2.6) บริเวณว่าง: การจัดวางบริเวณว่างในงานจิตรกรรมให้เกิดความสมดุลขององค์ประกอบให้ภาพช่วยส่งเสริมความรู้สึกและสะท้อน

การวิเคราะห์ดุลยภาพ

เกณฑ์การวิเคราะห์ดุลยภาพในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์มีการวิเคราะห์ดุลยภาพดังนี้

1) ความสมดุลแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะได้แก่

1.1) ดุลยภาพแบบสมมาตร คือ การจัดแบบสมดุลซ้ายขวาเท่ากันทุกประการ

1.2) ดุลยภาพอาจสมมาตร คือ การจัดแบบสมดุลซ้ายขวาไม่เท่ากัน

1.3) ดุลยภาพจากการกระจายน้ำหนัก

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

ภาพที่: 4.20 ภาพแสดง:การวิเคราะห์ดุลยภาพภาพจิตรกรรม”ปีศาจไซเบอร์”

ผลการวิเคราะห์ดุลยภาพในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ มีการวิเคราะห์ดุลยภาพดังนี้

1.1) ดุลยภาพสมมาตร ผลงานมีการจัดองค์ประกอบ

1.2) ดุลยภาพอสมมาตร ถึงจะมีความสมมาตรกันบางส่วน

เส้นสีแดง หมายถึง เส้นแกนโครงสร้างภาพโดยรวมของภาพตุ๊กตามนุษย์และปีศาจที่มีการจัดองค์ประกอบอย่างสมดุล

เส้นสีเขียว หมายถึง เส้นแกนของภาพสร้างความสมดุลแบบอสมมาตรของเส้นแกนของปีศาจกับตุ๊กตามนุษย์

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

การวิเคราะห์ความกลมกลืน

เกณฑ์การวิเคราะห์ความกลมกลืนในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์มีการวิเคราะห์ดุลยภาพดังนี้

■ คือ ความกลมกลืนของภาพในงานจิตรกรรม

ภาพที่: 4.21 ภาพแสดง:การวิเคราะห์กลมกลืนภาพภาพจิตรกรรม”ปีศาจไซเบอร์”

■ พื้นที่บริเวณสีน้ำเงินคือพื้นที่บริเวณว่างคิดเป็นร้อยละ 45 ของภาพ ปรากฏอยู่ที่ปีศาจไซเบอร์ที่มีการจัดเรียงองค์ประกอบให้มีความกลมกลืน

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

4.3.4 การวิเคราะห์จุดเด่น

เกณฑ์การวิเคราะห์จุดเด่นในการสร้างผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์มีการวิเคราะห์ดุลยภาพดังนี้

คือ จุดเด่นของภาพในงานจิตรกรรม

ภาพที่: 4.22 ภาพแสดง:การวิเคราะห์จุดเด่นภาพภาพจิตรกรรม”ปีศาจไซเบอร์”

พื้นที่บริเวณสีแดงคือจุดเด่น คิดเป็นร้อยละ 50 ของภาพ ปรากฏพี่ตุ๊กตามนุษย์แสดงท่าทางความหวาดกลัวและห้ามการถูกคุกคาม

JAM NGAM UNIVERSITY OF TECHNOLOGY THANYABURI

4.4 การวิเคราะห์ด้านเทคนิคกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์นำเสนอเรื่องราวสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์มีองค์ประกอบในการสื่อสารด้านความรู้สึกเพื่อสะท้อนให้เห็นภัยที่เกิดขึ้นจริงในการโดนคุกคามทางเพศที่เกิดขึ้นจากโลกออนไลน์ผ่านงานจิตรกรรมโดยกระบวนการเทคนิคสามารถแบ่งออกเป็นขั้นตอนหลัก ได้แก่

4.4.1 การออกแบบ

เริ่มจากการศึกษาวิเคราะห์ภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ผ่านพฤติกรรมท่าทางและกรณีคุกคามทางเพศที่เกิดขึ้นจริงจากนั้นทำการวางแผนออกแบบในรูปแบบงานจิตรกรรมให้สะท้อนเกี่ยวกับปัญหาภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ที่เกิดขึ้นโดยสร้างงานในรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลสม์ ในการสื่ออารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร

4.4.2 การสร้างสรรค์งานจิตรกรรม

ขั้นตอนในการสร้างงานจิตรกรรมเป็นกระบวนการสำคัญในการถ่ายทอดเรื่องราวความรู้สึกและรายละเอียดของรูปภาพในงานจิตรกรรมสีน้ำมันบนเฟรมผ้าใบในรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์

4.4.3 การตรวจสอบงาน

ขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานคือกระบวนการตรวจสอบเก็บรายละเอียดผลงานให้สมบูรณ์เป็นกระบวนการที่สำคัญของชิ้นงานในการสร้างความสวยงามและอารมณ์ความรู้สึกอย่างชัดเจนและสมบูรณ์แบบให้ตรงกับการออกแบบหรือดีมากกว่า

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY RATTANAKOSIN

บทที่ 5
สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยบทนี้นำเสนอผลสรุปของกระบวนการวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ เรื่องภาพสะท้อนภัยคุกคามทางให้จากโลกออนไลน์ โดยเรียบเรียงเนื้อหาจากการศึกษา วิเคราะห์ และสร้างสรรค์ เพื่อให้เห็นถึงความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยทั้งด้านเนื้อหา พฤติกรรม เทคนิคและความหมายของภัยคุกคามทางเพศกับโลกออนไลน์ พร้อมทั้งอภิปรายในเชิงวิชาการในการสร้างสรรค์ผลงานรวมถึงเสนอแนะแนวทางสำหรับการประยุกต์ใช้และพัฒนาต่อยอดในอนาคต ซึ่งผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

5.1.1 สรุปผลการศึกษา

5.1.2 สรุปการสร้างสรรค์ผลงาน

5.1.3 สรุปการทำสื่อการสอน

5.1 สรุปผลการวิจัย

ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ เรื่องภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ มีวัตถุประสงค์1) เพื่อศึกษาภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ 2) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ 3) เพื่อจะทำสื่อการเรียนสอนการสร้างภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมตลอดจนถึงเยาวชนที่สนใจ สรุปผลการวิจัยมีดังนี้

5.1.1 สรุปผลการศึกษา

ผลสรุปการศึกษาเรื่องภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์นั้นพบว่า ลักษณะของพฤติกรรมที่จัดอยู่ในภัยคุกคามทางเพศ ได้แก่ การเหยียดเพศ การลวนลามทางเพศ การข่มขู่ทางเพศ การกรูมมิ่งและการแบล็คเมล นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ สะท้อนความคิดเกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์

5.1.2 สรุปการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลสรุปสร้างสรรค์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ในรูปแบบงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ เรื่องภาพสะท้อนภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์โดยใช้เทคนิคสีน้ำมันบนเฟรมผ้าใบ จำนวน 2 ผลงาน ได้แก่ ภาพที่ 1 ชื่อ นักล่าผ่านหน้าจอ เป็นการจัดวางองค์ประกอบของภาพโดยเน้นผู้หญิงเป็นจุดเด่นตรงกลาง ด้วยวรรณสีโทนร้อนสีแดง ภาพที่ 2 ชื่อ ปีศาจไซเบอร์ มีลักษณะโครงสร้างจุดรวมสายตาเป็นภาพผู้หญิงถูกคุกคามอยู่ตรงกลาง เสริมเทคนิคการสร้างภาพ (Censor) บนแผ่นพลาสวูด (Plast Wood Sheet) ขนาดของผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ในแต่ละภาพมีขนาด 80 x 100 เซนติเมตร

5.1.3 สรุปการทำสื่อการสอน

ผลสรุปการจัดทำสื่อการสอน จัดทำสื่อการสอนด้วยโปรแกรมนำเสนอ Canva ขั้นตอนการวาดใบหน้าแสดงความรู้สึกของตัวละคร(ความรู้สึกเสียใจ หวาดกลัว)ด้วยเทคนิคสีน้ำมัน สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมตลอดจนเยาวชนที่สนใจ

5.2 อภิปรายผล

ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางการสนับสนุนแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยได้นำแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ พฤติกรรมการที่เข้าข่ายการคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์และพฤติกรรมการเล่นโซเชียลจากเด็กนักเรียน มาวิเคราะห์และสร้างสรรค์เรื่องภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวกับพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์การนำข้อมูลเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์และพระราชบัญญัติส่วนบุคคล (PDPA) เพื่อคุ้มครองสิทธิของข้อมูลส่วนบุคคลโดยไม่ยินยอม เพื่อคุ้มครองการถูกป้องกันทางเพศ ซึ่งสอดคล้องกับ เพ็ญพรรณ กี้เจริญ (2556) ทำการศึกษาเรื่อง การคุกคามทางเพศในสังคมไทย ได้ศึกษาถึง กฎหมายที่คุ้มครองผู้หญิงจากการถูกคุกคามทางเพศ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550 มาตรา 30 เพื่อรับรองและคุ้มครอง ส่งเสริมให้บุคคลสามารถใช้สิทธิและเสรีภาพอย่างเท่าเทียมกันและไม่เลือกปฏิบัติ

การศึกษาแนวคิด ทฤษฎีทางศิลปะที่เกี่ยวกับงานจิตรกรรมรูปแบบป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ จิตวิทยาสี และเทคนิคการเขียนสีน้ำมัน Underpainting จิตรกรรมใต้สี สร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม เรื่องภัยคุกคามทางเพศจากโลกออนไลน์ เพื่อเป็นสื่อในการถ่ายทอดอารมณ์ของผู้ที่ถูกคุกคามทางเพศ ซึ่งสอดคล้องกับณัทธร ตัณฑ์สุรัตน์ (2561) นำแนวคิด ทฤษฎีทางศิลปะสร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับการคุกคามทางเพศออนไลน์ จัดทำเป็นสื่อผลงานทางศิลปะผสมผสานระหว่างเรื่องราวและภาพด้วยเทคนิคการตัดต่อภาพเกิดเป็นศิลปะวิดิทัศน์ (Video Art) และการสร้างโลกเสมือนจริงออนไลน์ (Online Virtual Reality) สร้างงานศิลปะสร้างใบหน้าตัวละครเพื่อถ่ายทอดความรู้สึก ดึงดูดความน่าสนใจ ถ่ายทอดอารมณ์ (ความรู้สึกเสียใจ หวาดกลัว) สะท้อนถึงการถูกคุกคามทางเพศ

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมด้วยเทคนิคการเขียนสีน้ำมันแบบ Underpainting จะต้องกำหนดระยะเวลา ให้เพียงพอกับการลงสีพื้น ก่อนการลงสีจริงในชั้นถัดไป ควรใช้วรรณะสีเดียวกันในการรองพื้นและวรรณะสีที่ต่างกันเพื่อสร้างมิติให้กับพื้น

5.3.2 การจัดทำสื่อการสอนในงานจิตรกรรม ขั้นตอนการวาดรูปหน้าที่แสดงความรู้สึกเสียใจ หวาดกลัว ของตัวละคร ควรจัดทำรูปแบบการสอนทั้งคลิปวีดีโอ และหนังสือ เพื่ออธิบายขั้นตอนในการสร้างสรรค์ทำให้นักเรียนเข้าใจและเกิดผลที่ดีในการสอนมากขึ้น

บรรณานุกรม

กำจร สุนพงษ์ศรี. (2558). **ศิลปะสมัยใหม่**. พิมพ์ครั้งที่2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

โกศล พิณกุล. (2543). **เทคนิคการระบายสีน้ำมันและศิลปวิจัย.** (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ. (2549). **องค์ประกอบศิลป์1**. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพมหานคร: สามลดา.

ปุณณรัตน์ พิชญไพบูลย์. (2561). **จิตวิทยาศิลปะ:สุนทรียศาสตร์เชิงประจักษ์**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ 2550. (2550, 10 มิถุนายน). ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม 124 ตอนที่ 27 หน้า 5.

พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ 2562. (2562, 24 พฤษภาคม). ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม 136 ตอนที่ 68 หน้า 60.

มัย ตะติยะ. (2547). **สุนทรียภาพทางทัศนศิลป์**. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : วาดศิลป์.

ณัทธร ตัณฑ์สุรัตน์. (2561). **เมื่อการคุกคามทางเพศออนไลน์เสมือนจริง**. ปริญญาศิลปะบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ศรีดา ตันทะอธิพานิช (บรรณาธิการ). (2563). **การสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ประจำปี 2563**. (พิมพ์ครั้งที่1). กรุงเทพฯ : เอ็กซ์แอล อิมเมจจิ้ง.

_____. (2563). **แนวทางการเลี้ยงลูกยุคดิจิทัล**. (พิมพ์ครั้งที่1). กรุงเทพฯ : ทีเอสพริ้นติ้งมีเดีย.

ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. (2547). **ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก ฉบับสมบูรณ์**. พิมพ์ครั้งที่1. บริษัทวาดศิลป์จำกัด.

อนันต์ ประภาโส. (2548). **การวาดภาพสีน้ำมันของอารีย์คงพล.** กรุงเทพฯ : สิปประภา.

จักรกริช ปิยะ. (2557). **การศึกษาการใช้ สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) เพื่อการบริหารงานก่อสร้างกรณีศึกษา ห้างหุ้นส่วนจำกัด เทคโนบิวเดอร์ (2001) อำเภอเมืองจังหวัดนครราชสีมา**. ปริญญาวิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการบริหารงานก่อสร้างและสาธารณูปโภค. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.

จอมพล พิทักษ์สันตโยธิน. (2563). **การคุกคามทางเพศบนอินเทอร์เน็ตศึกษาเปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายในประเทศไทยอังกฤษและสาธารณรัฐเกาหลี**. สาขาวิชาสังคมและสุขภาพ. คณะสังคมศาสตร์และมนุษย์ศาสตร์. มหาวิทยาลัยมหิดล.

ณัฐพล บุญทอง. (2565). **ประสบการณ์การคุกคามทางเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์และแนวทางป้องกันการศึกษาเชิงคุณภาพแบบผสานวิธี**. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต. สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

บารเมษฐ์ ดวงเพชร. (2559). **การคุกคามทางสื่อออนไลน์ต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่**. หลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล. คณะสารสนเทศและการสื่อสาร. มหาวิทยาลัยแม่โจ้.

เพ็ญพรรณ กี้เจริญ. (2556). **การคุกคามทางเพศในสังคมไทย**. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาสตรีศึกษา. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ภัทรธิดา ชัยเพชร และพิมลพรรณ ไชยนันท์. (2564). **การคุกคามทางเพศในสื่อสังคมออนไลน์**. ..... หลักสูตรศิลปศาสตร์มหาบัณฑิต. สาขาการสื่อสารศึกษา. คณะการสื่อสารมวลชน. ..... มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

รัตนาภรณ์ โปปัญจมะกุล. (2562). **การศึกษารูปแบบและวิธีการโต้ตอบต่อการถูกคุกคามทางเพศของนักเรียนมัธยมศึกษา**. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาวิจัยวัดผลและสถิติการศึกษา. คณะศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยบูรพา.

สุธี คุณาวิชยานนท์. (2561). **ศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัย : ตะวันตกและไทย**. (พิมพ์ครั้งที่1). กรุงเทพฯ : J Print 94.

โสรัตน์ มงคลมะไฟ. (2566). **การใช้สื่อสังคมออนไลน์มีผลต่อความสัมพันธ์กับสังคมของนักศึกษาคณะบริหารธุรกิจ**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ. มหาวิทยาลัยราชมงคลรัตนโกสินทร์.

สำนักงานกิจการยุติธรรม. (2023). **ภัยเงียบบนโซเชียลการลวนลามทางเพศบนโลกออนไลน์.** เข้าถึงได้จาก : https://justicechannel.org/read/cyber-sexual- harassmen/. สืบค้นเมื่อ : 1 ธันวาคม 2567.

Catdumb. (2019). **13 ภาพสะท้อนสังคมกระตุ้นโลกแห่งจินตนาการบนความเป็นจริงที่เราอาจมองข้ามไป.** เข้าถึงได้จาก : https://www.catdumb.com/old/?p=1036708. สืบค้นเมื่อ : 2 กุมภาพันธ์ 2568.

Digimusketeers. (2023). **สื่อออนไลน์หมายถึงอะไรมีกี่ประเภทมีข้อดี-ข้อเสียอะไรบ้าง.** เข้าถึงได้จาก : https://digimusketeers.co.th/blogs/. สืบค้นเมื่อ : 1 ธันวาคม 2567.

Greg Beyer. (2566). **7 Pop Surrealism(or lowbrow) Artists Making Waves in Art Today**. [เว็บบล็อก]. เข้าถึงได้จาก: https://www.thecollector.com/pop-surrealist-artists-noise-lowbrow-art/. (สืบค้นเมื่อ: 2/2/2568)

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นางสาวเยาวลักษ์ สินคง
ภูมิลำเนาเดิม	บ้านเลขที่ 17/3 หมู่ 6 ตำบลหนองน้ำส้ม อำเภออุทัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
วันเดือน ปี เกิด	4 มกราคม พ.ศ 2547
การศึกษา	ประถมศึกษา : โรงเรียนบ้านคู้คด มัธยมศึกษา (มัธยมต้น) : โรงเรียนหนองน้ำส้มวิทยาคม มัธยมปลาย (มัธยมปลาย) : วิทยาลัยอาชีวศึกษาพระนครศรีอยุธยา
สถานศึกษา	ระดับปริญญา ศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาศิลปศึกษา วิชาเอกแขนงวิจิตรศิลป์ วิชาโทแขนงศิลปประจำชาติ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ประสบการณ์

พ.ศ 2565	กิจกรรมค่ายศิลปะ (Art Camp 2) ณโรงเรียนชลประทานนาตลิ่งชัน อำเภอโชคชัย จังหวัดนครราชสีมา
พ.ศ 2565	โครงการเพ้นท์กำแพงที่ศูนย์การเรียนรู้ตามศาสตร์พระราชา (สวนรักษาสุข)
พ.ศ 2566	กิจกรรมค่ายศิลปะ (Art Camp 3) ณ โรงเรียนท่าตะโกพิทยาคม อำเภอท่าตะโก จังหวัดนครสวรรค์
พ.ศ 2566	โครงการเพิ่มพูนทักษะวิชาชีพครูศิลปะ วิทยากรโดย รองศาสตราจารย์พีระพงษ์ กุลพิศาล ร่วมกับ บริษัท ซากุระโปรดักส์ (ไทยแลนด์) จำกัด ` เข้าร่วมโครงการ 18 th Poh Chang International Art Festival and Art Workshop in Thailand ณ วิทยาลัยเพาะช่างในวันที่ 5-7 สิงหาคม
พ.ศ 2567	โครงการสานพลังระยะ 4 สถานีวิจัยเพชรบูรณ์

รางวัลเกียรติยศ

พ.ศ 2565	เข้ารอบการส่งผลงานประกวดภาพวาด และร่วมงานประกาศผล PlGMA I AM ORIGINAL ครั้งที่ 4 ในหัวข้อ หลุดกรอบความธรรมดา
พ.ศ 2568	ร่วมแสดงงานนิทรรศการ มธุรอัตตา นิทรรศการแสดงผลงานศิลปะศึกษานิพนธ์สาขาศิลปะศึกษาวิทยาลัยเพาะช่างมหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์